PC WORLD VIETNAM

10.2007 47

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỐ KH... THÀNH P... HỒ CHÍ MINH

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

ISSN: 1859 - 1833

www.pcworld.com.vn

thế giới game

CABAL ONLINE

ANH TÀI XỨ NEVARETH

ROCKBAND BẢN NHẠC LỪNG DANH

Tr.70

Giá: 9800 đồng

Cửu Long Tranh Bá
Tham gia lễ hội, tặng bánh sinh nhật
Sưu tầm câu chúc, đổi quà liền ngay!
Sự kiện Ingame" Mừng Sinh Nhật Cửu Long" kéo dài 2 tuần,
từ ngày 20/09 - 04/10.
Hãy tham gia và sưu tầm cho mình những món quà giá trị.
Chi tiết xem tại www.cuulong.com.vn/trungthu/
MỪNG SINH NHẬT CỬU LONG TRANH BÁ
20/09/2007 - 04/10/2007
VinaGame INDYZ
www.cuulong.com.vn

THÁNG 10.2007 - SỐ 47

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

20 Loki – Chiến binh của các vị thần
23 Medal of Honor: Airborne – Biệt đội lính dù
26 Medieval II: Total War - Kingdoms – Cuộc chiến của các vị vua
30 Destination: Treasure Island – Đảo châu báu
34 The Sims 2: Bon Voyage – Kỳ nghỉ lý thú
36 Bioshock – Đại dương sâu thẳm
41 Stranglehold – Thắt chặt vòng vây
44 Shin Megami Tensei: Persona 3 – Thiên thần giáng thế
48 Heroes of Mana – Anh hùng thời loạn
51 Metroid Prime 3: Corruption – Hiểm họa Phazon
55 Mobile games

DÒNG CHẢY GAME

4 Kỳ vọng Halo 3
5 Gears of War thẳng tiến với Hidden Fronts
6 Wii "đè bẹp" PlayStation 3
8 Những tấm vé cuối cùng đến WCG 2007
10 Tin nước ngoài
12 Tin trong nước
14 M4G: Chợ ảo đầu tiên cho game thủ
16 Gặp Hrin
18 Xu hướng và kinh nghiệm thị trường

ĐIỂM GAME

57 Tiger Woods PGA Tour 08 – Chơi golf cùng Tiger Woods
58 Stuntman Ignition – Người thế vai
59 Naruto Ultimate Ninja Heroes – Ninja nhí siêu đẳng
60 High School Musical Makin' The Cut – Đại hội âm nhạc
61 Worms Oper Warfare – Cuộc chiến của những chú sâu

SẮP PHÁT HÀNH

62 Rock Band – Ban nhạc lừng danh

64 Kane & Lynch: Dead Men – Hai gã tử tù

66 Burnout Paradise – Thiên đường đua xe

68 Killzone 2 – Tấn công sào huyệt

70 Ragnanok 2 – Hoàng hôn của các vị thần 2

72 Cabal Online – Anh tài xứ Nevareth

74 Aquadelic GT

74 Blitzkrieg 2: Liberation

74 Culdcept Saga

75 Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder

75 FIFA 08

75 Fifa Manager 08

76 Fire Emblem: Radiant Dawn

76 Ghost in the Sheet

76 Need for Speed: ProStreet

78 SBK-07: Superbike World Championship

78 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

78 Time Crisis 4

GAME CŨ

79 Seal of Evill – Lời nguyền của quỷ

TRỢ GIÚP

81 Hỏi & đáp

82 Thiên Long Thưởng Nguyệt

SỰ KIỆN

84 Games Convention Asia 2007 – Cuộc chơi mà Singapore không bỏ lỡ

86 Vòng chung kết WCG Grand Final 2007 – Khó cho Việt Nam

PHẦN CỨNG

87 Sony nâng cấp PSP

SÂN GAME

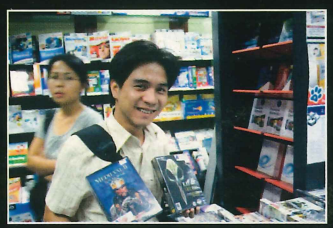
88 1st.VN Gaming du đấu Malaysia

90 Lạc giữa rừng game

91 PC Bunk – Tăng kết nối, đậm chất cộng đồng

92 Những sự kiện đáng nhớ qua các kỳ E3

94 Game được làm như thế nào?



Kỳ vọng HALO 3

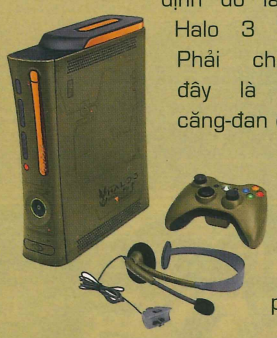
Là con át chủ bài của bộ đôi Microsoft và Bungie trong mùa Giáng Sinh 2007, trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất Halo 3 (phát hành 25/9) đang tạo nên cơn sốt trong cộng đồng game thủ Xbox 360. Được đánh giá là dự án "ngốn" khá nhiều tiền của cũng như sức lực của ông trùm Microsoft trong 4 năm ròng rã phát triển, giờ đây khi mọi thứ đã sẵn sàng, Halo 3 lại tiếp tục khiến Microsoft bấm bụng móc hầu bao cho những chiến dịch quảng bá và tiếp thị hoành tráng trên phạm vi toàn cầu. Theo tạp chí Brandweek, chỉ riêng tại thị trường Mỹ, Microsoft đã chi đến 10 triệu USD cho công tác tiếp thị.

Tuy nhiên, nhiều website và diễn đàn hàng đầu về game đều nhận định rằng, với tất cả sự nỗ lực này, Microsoft chắc chắn sẽ giúp Halo 3 nhanh chóng soán ngôi vị "Game bán nhanh nhất trên toàn cầu" hiện do trò chơi nhập vai trực tuyến lừng danh World of Warcraft: The Burning Crusade nắm giữ. Theo nhà phân tích Colin Sebastian tại công ty nghiên cứu thị trường Lazard Capital Markets, doanh số của Halo 3 (đã bao gồm số lượng đơn đặt hàng trước đó) sẽ nhanh chóng vượt ngưỡng 200 triệu USD chỉ sau 24 giờ phát hành. Xem ra dự báo trên hoàn toàn có cơ sở khi mà số lượng đơn đặt hàng của Halo 3 tính đến giữa tháng 8 vừa qua đã đạt trên 1 triệu bản và đã có trên 820.000 game thủ tham gia thử nghiệm mục chơi multiplayer (16/5-10/6/2007).

Song song, Microsoft cũng đã công bố phát hành chiếc Xbox 360 phiên bản Halo 3 tại Bắc Mỹ và châu Âu từ ngày 16/9. Xbox 360 Halo 3 (Anh - 279,99 Bảng, Mỹ - 399USD) sẽ gồm máy và tay cầm không dây mang tông màu xanh lá viền vàng đặc trưng của phe Spartan, đĩa cứng 20GB, bộ headset, cáp tín hiệu HD, cáp mạng, cổng HDMI, bộ đế sạc cùng 1 tháng sử dụng miễn phí dịch vụ Xbox Live (tài khoản Gold).

Halo 3 hiện có 3 phiên bản: thường (Regular) giá 59,99 USD, đặc biệt (Special) - 69,99 USD và huyền thoại (Legendary) - 129,99 USD (đi kèm mặt nạ Master Chief).

Đầy bất ngờ, hôm 11/9, chưa đầy 2 tuần sau khi Microsoft chính thức công bố giai đoạn phát triển và sửa lỗi cho Halo 3 đã hoàn tất, không hiểu vì lý do gì mà một kẻ mộ đạo nào đó đã có được 2 bản Halo 3 đóng hộp và rao bán chúng trên eBay. Mức giá khởi điểm được đưa ra là 149 đôla Úc. Ngay lập tức, hàng loạt thông tin trái chiều bùng nổ trên mạng và mọi thứ càng rối hơn khi Microsoft thẳng thừng từ chối bình luận sự việc này. Qua thẩm định sơ bộ, một số website game tên tuổi đã khẳng định đó là bản Halo 3 "xịn". Phải chăng đây là xì-căng-đan do chính Microsoft tự dựng nên để gây sự chú ý trước ngày phát hành hay thực sự đã có xảy ra sơ sót trong khâu đóng gói, phân phối của hãng?



GEARS OF WAR 2 thắng tiến với Hidden Fronts

Tính đến thời điểm cuối tháng 8 vừa qua, sau 3 tháng phát hành (3/5), với gần 500.000 lượt tải về, gói bản đồ mở rộng Hidden Fronts dành cho mục chơi multi-player của trò chơi hành động xuất sắc nhất năm 2006 Gears of War đang tạm dẫn hệ thống Xbox Live MarketPlace. Trên phạm vi toàn cầu, đã có trên 4 triệu bản của trò này được tiêu thụ.

Với tham vọng tiếp tục thu hút hơn nữa số lượng người chơi để trở thành tựa game hàng đầu trên hệ console và dịch vụ Xbox Live, cũng như dọn đường cho những bản tải về trong tương lai, Microsoft cho biết người chơi Xbox 360 có thể tải về miễn phí gói bản đồ này từ ngày 3/9.

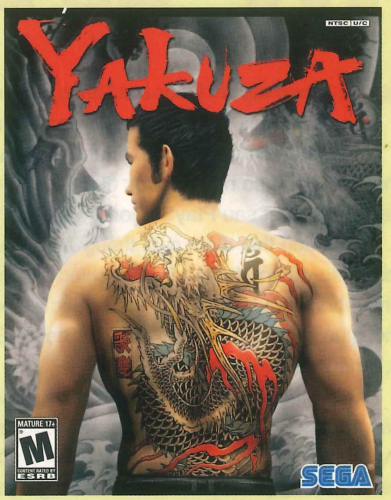
Với Hidden Fronts, người chơi sẽ có dịp khám phá 4 khu vực rộng lớn hoàn toàn mới như Bullet Marsh (khu đầm lầy nhiễm chất phóng xạ cực kỳ nguy hiểm), Garden (khu nhà kính bị nhiễm độc và đang bị kiểm soát bởi nhiều sinh vật biến dị), Process (lòng đất sâu thẳm với sự thống trị của phe Pendulum) và Subway (vốn là trạm tàu điện ngầm đông đúc nhưng nay đã bị phá hủy bởi phe Locust).

Tuy nhiên, đó cũng chỉ là một bước đi chiến lược mà Microsoft thực hiện trong kế hoạch biến Gears of War trở thành tựa game đa hệ máy. Theo dự kiến, phiên bản trên PC của trò chơi này sẽ được phát hành vào đầu tháng 11 sắp tới. Ngoài việc hỗ trợ công nghệ đồ họa DirectX 10, phiên bản Gears of War trên PC còn cung cấp 5 chế độ chơi đơn và 3 bản đồ mục chơi multi-player mới, một chế độ chơi multiplayer mới, một tính năng điều chỉnh lối chơi Game Editor.

Yakuza tái xuất giang hồ

Dù phiên bản Yakuza 2 cho hệ PlayStation 2 (hay còn được gọi là Ryu ga Gotoku 2) vẫn chưa được phát hành bên ngoài xứ Phù Tang, nhưng Sega đã vội vàng công bố phiên bản thứ 3 cho trò chơi hành động này sẽ được phát hành vào đầu năm 2008.

Theo một bài viết đăng trên tạp chí Famitsu số ra gần đây, Ryu ga Gotoku Kenzan! (hay Yakuza 3) sẽ là phiên bản độc quyền cho PlayStation 3 và đưa người chơi đến với thời kỳ Edo của đất nước Nhật Bản, tức từ những năm 1605 cho đến trước thời điểm bắt đầu của phiên bản Yakuza đầu tiên. Hiện tại, trên trang chủ chính thức của trò chơi (*http://ryu-ga-gotoku.com/*) đã đặt đồng hồ đếm ngược đến ngày phát hành.



Cũng theo Famitsu, một đại diện của Sega châu Âu đã lên tiếng xác nhận, Yakuza 3 sẽ chỉ được phát hành tại Nhật Bản.

Wii "đè bẹp" PlayStation 3

Theo tạp chí Financial Times, xem ra thì cuộc chiến console giữa 3 nhà Microsoft, Nintendo và Sony vẫn chưa ngã ngũ, nhưng đã có vài dấu hiệu cho thấy Wii đang có những bước đi thật vững chắc bất kể vào vạch xuất phát sau PlayStation 3 và Xbox 360.

Tính đến thời điểm cuối tháng 7 vừa qua, trên phạm vi toàn cầu đã có khoảng 9 triệu chiếc Wii được tiêu thụ, chỉ nhỉnh hơn chút ít so với 8,9 triệu chiếc Xbox 360 trong cùng thời gian kể trên. Trong khi đó, PlayStation 3 chỉ đạt vỏn vẹn 3,7 triệu chiếc.

Cũng theo Financial Times, con số này sẽ chẳng thấm vào đâu so với số lượng máy mà các hãng tung ra thị trường. Cụ thể, vào đầu tháng 7, Microsoft công bố đã rót vào hệ thống phân phối của mình tổng cộng đến 11,5 triệu chiếc Xbox 360; trong khi đó, vào tháng 5, Sony cho biết hãng đã cung cấp ra thị trường toàn cầu khoảng 5,5 triệu chiếc PlayStation 3.

Tại Mỹ, theo số liệu mới nhất từ công ty nghiên cứu thị trường NPD, Wii tiếp tục là máy chơi game bán chạy nhất với 403.600 chiếc. Số lượng Xbox 360 tăng vọt, từ 170.000 chiếc tháng 7 lên đến 277.000 chiếc trong tháng 8 này - tất cả là nhờ Microsoft đồng loạt giảm giá 20USD, 30USD và 50USD cho các phiên bản Core, Elite và Pro. Theo Anita Frazer - phân tích viên tại NPD, giá giảm cũng như sự xuất hiện của 2 tựa game hấp dẫn là Madden 08 và BioShock là những động lực lớn giúp doanh số Xbox 360 tăng vọt. "Chắc chắn rằng, cùng với Halo 3, Xbox 360 sẽ có một mùa mua sắm thành công", Franzier nhận định. Trong khi đó, tuy giá cũng giảm nhưng số lượng máy PS3 bán ra lại giảm so với tháng trước, đạt 130.600 chiếc (tháng 7 trước đó là 159.000 chiếc), vẫn còn thua xa người anh PS2 với 202.000 chiếc. Ở nhóm máy chơi game cầm tay, Nintendo DS dẫn đầu với 383.300 chiếc, theo sau là Sony PSP với 151.200 chiếc.

Theo 2 chuyên viên phân tích cao cấp Michael Pachter và Edward Woo tại công ty nghiên cứu thị trường Wedbush Morgan Securities, không sớm thì muộn Sony cũng phải giảm giá PS3 phiên bản 80GB (hiện là 599USD, đã giảm 100USD so với trước) để giành lại thị phần trong mùa Giáng Sinh sắp tới trước Wii và Xbox 360. Dự báo, giá sẽ giảm thêm chừng 100USD và thời điểm thích hợp nhất để Sony công bố là hội chợ Tokyo Game Show 2007.

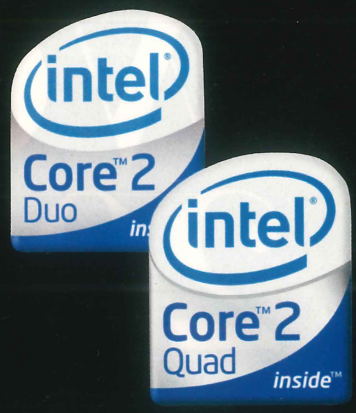
"PS3 sẽ đứng ở mức giá 499USD, phiên bản 80GB sẽ thay thế phiên bản 60GB ở cùng mức giá đó", Pachter nói với tạp chí GameSpot. Cũng theo Pachter, bên cạnh việc giảm giá, máy [PS3] sẽ đi kèm nhiều tựa game miễn phí bởi vì đây thường là một tùy chọn hấp dẫn khi khách hàng chọn mua quà Giáng Sinh.

Theo 2 phân tích viên nói trên, sẽ có thêm một đợt giảm giá khác nữa cho PS3 vào đầu năm sau bởi các tựa game vốn được hứa hẹn "độc quyền" cho PS3 như Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots và Grand Theft Auto IV nay cũng sẽ có mặt trên Xbox 360 - cả 2 được dự kiến phát hành vào quý 1/2008.

Ngay sau khi GamePro và nhiều website hàng đầu về game đồng loạt đưa tin "không còn chiếc PS3 60GB nào trong kho của Sony và hãng cũng không tiếp tục sản xuất phiên bản này" thì chính Sony trưng biển "Đang bán PS3 60GB" trên cửa hàng bán lẻ trực tuyến SonyStyle.com. Thật khó hiểu, khi trước đó ít ngày, giám đốc truyền thông của Sony Mỹ Dave Karraker từng khẳng định với GamePro rằng "tất cả hàng [PS3 60GB] đã được chuyển đến các nhà bán lẻ". Trước tình huống này, một đại diện của Sony thừa nhận hãng đã mua lại hàng từ các nhà bán lẻ để đáp ứng nhu cầu khách hàng trực tuyến.

LỘ TRÌNH SẢN PHẨM INTEL ĐIỀU BẠN CẦN BIẾT

HIỆN NAY RẤT NHIỀU NGƯỜI MUA SẢN PHẨM BỘ VI XỬ LÝ INTEL HOẶC BO MẠCH CHỦ INTEL NHƯNG VẪN CHƯA NẮM RÕ CÁC LỘ TRÌNH SẢN PHẨM INTEL NÊN THƯỜNG CẢM THẤY KHÓ KHĂN TRONG VIỆC LỰA CHỌN BỘ VI XỬ LÝ INTEL. VÌ VẬY SẼ DỄ DÀNG HƠN CHO BẠN NẾU NHƯ BẠN NẮM RÕ LỘ TRÌNH SẢN PHẨM INTEL, HIỂU TỔNG QUÁT CÁC TÍNH NĂNG MỚI CỦA SẢN PHẨM, BIẾT SẢN PHẨM NÀO MỚI, MẠNH NHẤT TRÊN THỊ TRƯỜNG GIÚP BẠN CÓ SỰ ĐẦU TƯ THỎA ĐÁNG PHÙ HỢP VỚI YÊU CẦU VÀ KHẢ NĂNG MUA SẮM CỦA MÌNH.



LỘ TRÌNH BỘ VI XỬ LÝ INTEL CHO MÁY TÍNH ĐỂ BÀN INTEL:

Với hình bên dưới, nhìn từ trên xuống Intel có những dòng như:

- Dòng **QX6700, QX6800** (Q =Quad Core 4 nhân và X = Extreme) dành cho các máy chuyên dụng cao cấp game, đồ họa trong các lãnh vực xây dựng, thiết kế kiến trúc, dầu khí, địa chất ...
- Dòng **Q6600, Q6700** dành cho các máy game, đồ họa hoặc xử lý ứng dụng Excel, Access,...với cơ sở dữ liệu lớn.
- Dòng **E6xxx, E4xxx** (Intel Core 2 Duo), **E2xxx** (Intel Pentium Dual Core) cũng là các dòng dựa trên kiến trúc Core với tốc độ GHz nhỏ nhưng có sức mạnh vượt trội so với các dòng cũ với GHz cao như Intel Pentium D 925, 935 và dĩ nhiên là bỏ xa các dòng Intel Pentiunm 4, Pentium 4 HT như 631 (Intel hiện đã ngưng sản xuất những dòng bộ vi xử lý này).

- **Từ Quý 3-2007, Intel sẽ chỉ sản xuất các dòng bộ vi xử lý dựa trên kiến trúc Intel Core như E2xxx, E4xxx, E6xxx hoặc Q6xxx,... và hiện nay giá cả các dòng này là cực kỳ cạnh tranh.**

- Bạn chú ý phân biệt nhé: Các dòng bộ vi xử lý Intel có số 20 như E6420 sẽ có 4MB cache L2 so với E6400 chỉ có 2MB cache L2 (giá E6420 = E6400), các dòng có số 50 như E6850 sẽ có FSB là 1333.

LỘ TRÌNH CHIPSET INTEL DÀNH CHO BO MẠCH CHỦ MÁY TÍNH ĐỂ BÀN:

Tương tự nhìn hình trên, người sử dụng sẽ nhận ra rằng kể từ Quý 3-2007:

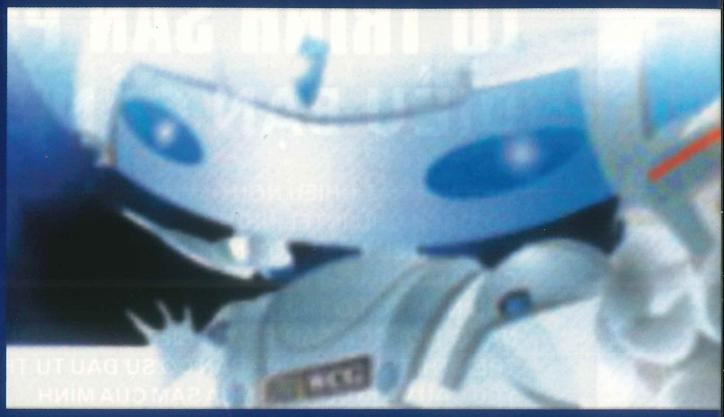
- Các bo mạch chủ chipset cao cấp Intel sẽ được chuyển từ chipset Intel 975X sang sử dụng chipset Intel X38.
- Các dòng chipset Intel P/G965 (G=Graphics – có card màn hình tích hợp trên bo mạch chủ, P = Performance – sử dụng card màn hình rời) sẽ được thay bằng các dòng chipset Intel P/G35 hoặc P/G33.
- Các dòng chipset chuyên dụng Intel Q965/Q963 hỗ trợ các máy dành cho các doanh nghiệp/cá nhân hỗ trợ kết nối quản lý từ xa và tăng cường khả năng bảo mật sẽ được thay bằng chipset Intel Q35/Q33 với các tính năng tương tự nhưng mạnh hơn.
- Các dòng chipset Intel P/G946 hoặc P/G945 sẽ được thay bằng các chipset P/G31.

Để biết thêm thông tin kỹ thuật, bạn có thể truy cập vào Website: http://www.intel.com

DƯƠNG QUỐC ÂN
GIÁM ĐỐC KỸ THUẬT INTEL VIỆT NAM & ĐÔNG DƯƠNG

WCG 2007

WORLD CYBER GAMES



Những tấm vé cuối cùng đến WC

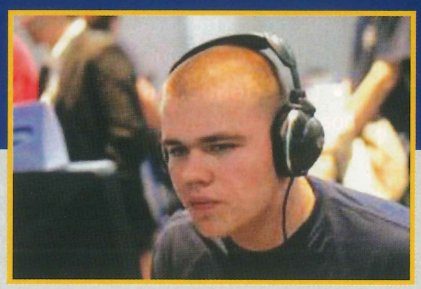
Khi mà ngày khai mạc vòng chung kết World Cyber Games 2007 đang cận kề thì cũng là lúc vòng đấu loại dành cho bộ môn Counter Strike tại một số quốc gia bước vào giai đoạn quyết liệt, gay cấn nhất bởi lẽ đội nào cũng ra sức trổ hết mọi ngón nghề để khẳng định mình xứng đáng trở thành đại diện ưu tú nhất tham dự vòng chung kết giải thể thao điện tử lớn nhất hành tinh này.

Sau khi xuất sắc đánh bại 2 đối thủ mạnh là Excello và NoPresstion, EvilGenieus trở thành đại diện của Canada tham dự vòng chung kết tại Mỹ. Trong khi đó, đương kim vô địch WCG 2006 Pentagram G – Shock (PGS) một lần nữa khẳng định sự vượt trội của mình so với mọi đối thủ còn lại tại vòng chung kết quốc gia Ba Lan. Vùi dập không thương tiếc đội UNITED trong trận chung kết với tỷ số 16-3, PGS đã sẵn sàng bảo vệ ngôi vô địch tại WCG 2007.

Tại Hy lạp, với chuỗi thành tích 28 trận bất bại và giành chiến thắng trước đội Icon trong trận chung kết với tỷ số 2-0 (16-9,19-17), South Park trở thành nhà tân vô địch và sẽ đại diện cho Hy Lạp tham dự vòng chung kết thế giới vào tháng 10 sắp tới. Cùng lúc đó, k1ck trở thành đại diện của Bồ Đào Nha tại WCG 2007 sau khi đánh bại đội defs với tỷ số 2-1(14-16,16-12,16-11).

Song song đó, Ban tổ chức vòng chung kết WCG 2007 cũng đã tiến hành bốc thăm chia bảng cho từng bộ môn thi đấu. Theo đó, bộ môn Counter Strike sẽ có 8 bảng đấu. Hai đội đứng đầu của mỗi bảng sẽ lọt tiếp vào vòng trong và cùng nhau thi đấu theo thể thức loại trực tiếp (Single Elimination).

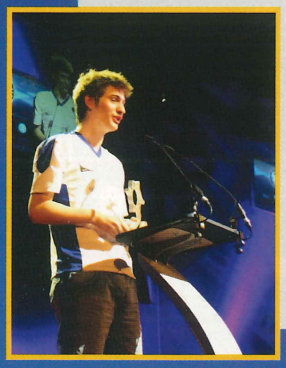
ESVN



'NEO' FILIP KUBSKI - GAME THỦ XUẤT SẮC NHẤT NĂM 2007

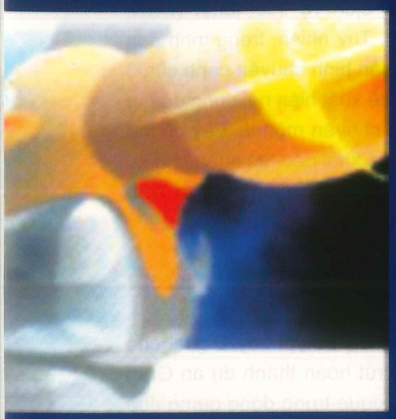
Trong khuôn khổ hội chợ Games Convention 2007 (diễn ra từ 23-26/8/2007 tại Leipzig, Đức), bên cạnh các hoạt động triển lãm và hội thảo, một sự kiện khác cũng thu hút được rất nhiều sự quan tâm là lễ tôn vinh các game thủ xuất sắc trong làng thể thao điện tử.

Nếu game thủ 'Neo' Filip Kubski ẵm gọn 2 giải Game thủ xuất sắc nhất và Game thủ Counter Strike xuất sắc thì chàng trai người Pháp 4K^ToD giành được danh hiệu game thủ Warcraft xuất sắc nhất của năm. Được cả thế giới biết đến như là "khẩu đại pháo" của đội PGS, Neo đóng vai trò cực kỳ quan trọng giúp đội này giành chức vô địch giải WCG 2006, NGL One 2007 và ESWC 2007.



Về phần mình, 4K^toD cũng đã có một năm thi đấu tuyệt vời khi anh liên tiếp giành ngôi vị quán quân tại giải Blizzard World Wide Invitational và ESL Extreme Masters, ngôi á quân tại giải Samsung Euro Championship 2007.

Cạnh đó, PGS Gaming (bộ môn CounterStrike) được bình chọn là đội game xuất sắc nhất và Pro Evolution Soccer 6 vinh dự nhận giải game thể loại eSport xuất sắc nhất.



G 2007

AUTUMNWIND – NGUYỄN MINH TUỆ ĐẦU QUÂN CHO EXCELLO

Dù chỉ đạt hạng nhì tại giải đấu SSL 2 và WCG Việt Nam 2007 nhưng AutumnWind – Nguyễn Minh Tuệ đã thể hiện được trình độ thi đấu quốc tế của mình tại giải iCCup Ladder (bộ môn StarCraft). Với thành tích Rank B tại iCCup Ladder, Nguyễn Minh Tuệ đã được mời về thi đấu dưới màu áo Excello Gaming với nickname là xLo.Autumn.

Đây có thể xem là bước tiến quan trọng của làng Starcraft Việt Nam, chứng minh được tính kết nối quốc tế của Starcraft Broodwar Việt Nam và trình độ của game thủ Việt Nam đã đạt đẳng cấp quốc tế. Được biết, trước đây đã có 2 game thủ khác của Việt Nam là A_Ngoc – Đoàn Lê Minh và Prohand – Nguyễn Minh Tuấn từng gia nhập các đội game quốc tế như Team DoA và RS Gaming.

STARSVD VƯỢT QUA VÒNG LOẠI GIẢI SENNHEISER PRIME DEFENDING 7

Sennheiser Prime Defending 7 là một giải đấu có uy tín và chất lượng cao, được tổ chức bởi MYM và Sennheiser. Năm nay, Việt Nam đã tạo dấu ấn lớn khi có đến 13 đội đăng ký tham gia, trong đó có thể kể đến những tên tuổi quen thuộc như HL, NetViet, Elive, 94), ZAP, WLAO, StarsVD...

Các đội Việt Nam đã thi đấu với các đội mạnh khác trong khu vực châu Á và châu Đại Dương. Dù là lần đầu tiên tranh tài tại một giải đấu có qui mô quốc tế nhưng các đội Việt Nam đã thể hiện trình độ không hề thua kém: WLao thắng liên tiếp 2 trận và chỉ dừng bước trước Sadistic Kaiser - một đội rất mạnh của Malaysia. Trong khi đó, StarsVD một lần nữa chứng tỏ đẳng cấp của danh hiệu đương kim vô địch WCG Việt Nam khi là đội Việt Nam duy nhất vượt qua vòng đấu loại sau khi hạ gục Skribble, đương kim vô địch Úc ở trận đấu quyết định thứ 3.

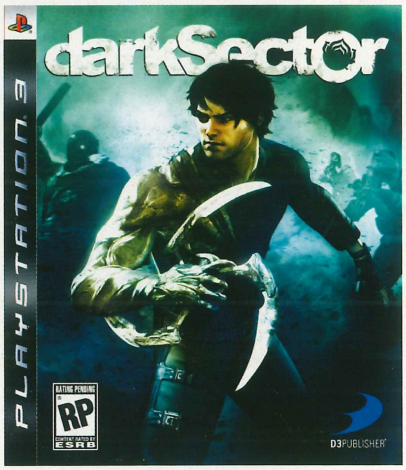
Bước vào vòng đấu sau, StarsVD được xếp chung bảng với đội FF (Mỹ), HT (Ucraina), iR (Cộng Hòa Séc) và Cybertime.ROA - một đội rất mạnh của Malaysia và là á quân WCG Asian Championship 07. StarsVD đã kết thúc vòng đấu bảng với 2 trận thắng và 2 trận thua. Trận đầu tiên thua HT nhưng StarsVD đã có 2 chiến thắng liên tiếp trước iR và ROA. Rất tiếc, trong trận đấu cuối cùng gặp FF, StarsVD lại để vuột mất chiến thắng và đành ngậm ngùi chia tay với giải.

DARK SECTOR LÊN LỊCH 2008

Hôm 22/8, D3Publisher Mỹ chính thức công bố trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất Dark Sector sẽ được phát hành tại thị trường Bắc Mỹ vào ngày 22/1/2008 cho hệ PS3 và Xbox 360.

Được phát triển bởi Digital Extremes và sử dụng engine đồ họa Evolution, Dark Sector là câu chuyện kể về chàng điệp viên CIA Hayden Tenno với nhiệm vụ làm sáng tỏ những bí mật chiến tranh lạnh tại một quốc gia Đông Âu. Chẳng may, Tenno phát hiện ra mình bị nhiễm một loại "virus công nghệ", tác nhân làm cho một bàn tay của anh biến thành những chiếc kiếm sắc bén và sức mạnh của anh cũng tăng lên một cách đột biến. Tuy nhiên, con virus chết người này cũng nhanh chóng "gặm nhấm" toàn bộ cơ thể Tenno.

Không những gặp phải sự chống chọi quyết liệt của những lực lượng quân sự và bán quân sự đông đảo, sự lùng sục gắt gao của đối thủ, chàng điệp viên trẻ còn phải ra sức tự bảo vệ mình trước một thế lực bóng tối đang khát khao sở hữu con virus có khả năng biến đổi gen này.



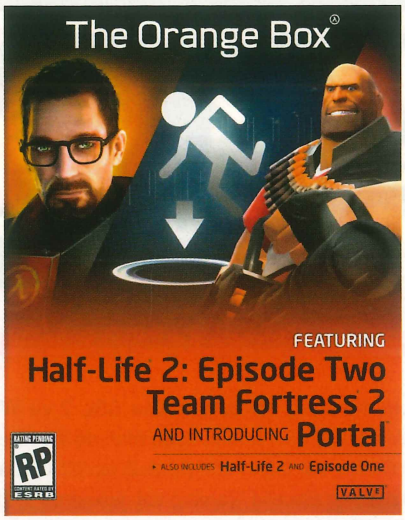
NINTENDO RA GAME MỚI

Ngày 19/9, Nintendo đã công bố 4 tựa game mới là Super Mario Bros.: The Lost Levels, Mario's Super Picross, Ninja JaJaMaru-Kun và Sin & Punishment dành cho hệ Wii sẽ có mặt tại châu Âu trong vài ngày tới thông qua dịch vụ tải về Virtual Console.

Tuy nhiên, Nintendo cũng lên tiếng cảnh báo người chơi cần nhanh tay tải về Super Mario Bros.: The Lost Levels bởi vì hãng sẽ ngừng cung cấp dịch vụ tải về cho trò chơi này sau ngày 30/9.

BẺ KHÓA TEAM FORTRESS 2

Valve cho biết, khách hàng đặt mua trước trò chơi Half-Life 2: The Orange Box (phát hành 10/10/2007) sẽ được giảm 10%



so với giá bán dự kiến là 49,95USD, tặng kèm trò chơi Peggle Extreme và đặc biệt là được đặc cách tham gia giai đoạn thử nghiệm Beta mục chơi multiplayer của Team Fortress 2.

Half-Life 2: The Orange Box sẽ bao gồm bản gốc trò chơi Half-Life 2, bản mở rộng Episodes One và Two, phiên bản Team Fortress 2 và một trò chơi đơn mang tên Portal.

EA MIỄN PHÍ C&C

Kỷ niệm 12 năm ra đời dòng Command & Conquer, EA quyết định tung ra phiên bản Gold cho trò chơi Command & Conquer "gốc" (phát hành năm 1995) và tặng miễn phí cho người chơi (có thể tải về từ website chính thức của trò chơi: www.commandandconquer.com).

Theo đó, phiên bản miễn phí này hoàn toàn tương thích với Windows XP và Vista, cũng như đi kèm bộ sưu tập Command & Conquer: The First Decade.

GODZILLA "TẤN CÔNG" PS2

Atari vừa công bố trò chơi đối kháng Godzilla: Unleashed sẽ có thêm phiên bản trên PS2, bên cạnh các phiên bản dành cho Wii, DS và PSP từng được công bố trước đây. Theo dự kiến, thời gian phát hành là vào quý 4 năm nay (phiên bản Wii là 13/11 sắp tới).

Được phát triển bởi Pipeworks, Godzilla: Unleashed cho người chơi cơ hội thưởng thức sức mạnh của hơn 20 loại quái vật trong dòng phim Godzilla cũng như một số quái vật được thiết kế đặc biệt dành riêng cho phiên bản trên PS2.

UBISOFT GÂY SỐC

Đầy bất ngờ, đầu tháng 9 này, Ubisoft công bố bắt đầu cho phép người chơi tải về miễn phí các trò chơi như Far Cry (bản chơi đơn), Prince of Persia: Sands of Time và Rayman: Raving Rabbids thông qua trang chủ dịch vụ FilePlanet (www.fileplanet.com). Tuy nhiên, trong trình đơn chính và các màn hình chuyển cảnh của 3 tựa game này sẽ xuất hiện nội dung quảng cáo. Theo giới chuyên môn thì đây có thể xem là một bước khởi đầu lạc quan cho xu hướng cung cấp game miễn phí nhờ kinh phí từ nội dung quảng cáo trong game.

TRANH TÀI CÙNG GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Nhà phát triển Polyphony Digital cho biết đang gấp rút hoàn thành dự án Gran Turismo 5 Prologue trong dòng game đua xe nổi tiếng của hãng Sony. Gran Turismo 5 Prologue cho phép người chơi trổ tài cầm lái trên khoảng 40 loại xe, trong đó có những chiếc xế độ nổi tiếng của Lotus, Mitsubishi, Nissan và Ferrari. Bên cạnh đó, người chơi cũng có dịp tham gia các vòng đua Eiger Nordwand, London City Track hay Suzuka. Tất cả được dựng hình giống như thật đến từng chi tiết và thêm vào đó là việc áp dụng các công nghệ xử lý vật lý và đồ họa hỗ trợ độ phân giải cao. Đặc biệt, đây cũng là lần đầu tiên dòng Gran Turismo hỗ trợ chế độ đua trực tuyến 16 người qua mạng PlayStation Network. Theo dự kiến, Gran Turismo 5 Prologue sẽ phát hành vào cuối năm nay.

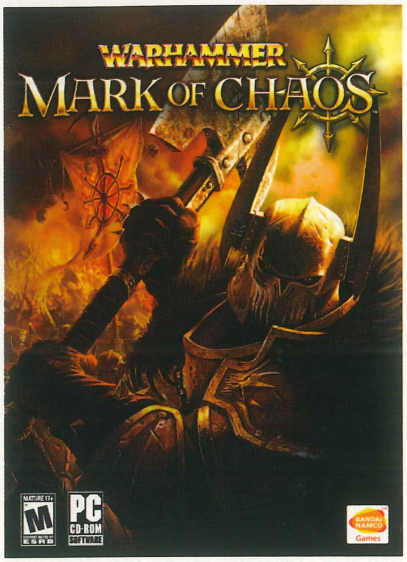
NINJA GAIDEN TRỞ LẠI

Nhà phát triển Team Ninja vừa tiết lộ trò chơi thể loại hash-and-slash (chặt-và-chém) Ninja Gaiden 2 sẽ sớm được phát hành độc quyền cho hệ Xbox 360 vào năm 2008. Với Ninja Gaiden 2, người chơi sẽ lại có dịp vào vai chàng Ninja dũng cảm Ryu Hayabusa, không ngại vô số hiểm nguy đang rình rập để tiếp tục công cuộc báo thù cho dòng tộc cũng như giúp loài người thoát khỏi cảnh diệt vong. Tuy nhiên, do có không ít cảnh "đánh đấm" nên nhiều khả năng Ninja Gaiden 2 sẽ phải nhận đánh giá ESRB ở mức Mature.

WARHAMMER MỞ RỘNG MARK OF CHAOS

Cuối năm 2006, Namco Bandai đã phát hành trò chơi chiến thuật thời gian thực Warhammer: Battle for Atluma cho PSP và Warhammer: Mark of Chaos cho PC sau hơn 4 năm im hơi lặng tiếng.

Giữa tháng 8 vừa qua (17/8), Namco Bandai công bố bản mở rộng độc lập đầu tiên cho Warhammer: Mark of Chaos mang tên Warhammer: Battle March. Theo đó, bản mở rộng sẽ cung cấp một chiến dịch chơi đơn mới hào hứng hơn với sự xuất



hiện của hai chủng tộc mới là Dark Elves và Orcs & Goblins. Tất cả chủng tộc hiện có trong Warhammer sẽ có thêm các đơn vị quân mới, đồng thời nhiều chế độ chơi online mới cũng sẽ được bổ sung.

Nếu như phiên bản Mark of Chaos đầu tiên là bản dành riêng cho PC thì Warhammer: Battle March sẽ có thêm phiên bản cho Xbox 360.

Người chơi sẽ có thể tham gia vào những chiến dịch chơi đơn với của 6 phe phái trong thế giới Warhammer. Battle March cũng sẽ có tính năng tùy chọn đơn vị quân, riêng phiên bản trên Xbox 360 sẽ có thêm tính năng chơi multi-player trực tuyến (chơi đơn hay chơi theo đội nhóm) thông qua dịch vụ Xbox Live. Game được dự kiến sẽ phát vào năm 2008.

GOD OF WAR CẬP BẾN PSP

Sony cho biết hãng này đang thực hiện một phiên bản trên PSP cho trò chơi hành động God of War mang tên Chains of Olympus. Nội dung của Chains of Olympus xoay quanh cái chết của gia đình Kratos và đưa người chơi quay lại thời điểm mở đầu phiên bản God of War đầu tiên. Theo dự kiến, game sẽ được phát hành vào tháng 3/2008.

CHƠI THỬ HELLGATE: LONDON

Nhà phát triển Flagship vừa thông báo, từ 7/10 sắp tới, người chơi bắt đầu có thể tham gia thử nghiệm Beta trò chơi hành động - bắn súng Hellgate: London bằng cách đăng ký tại trang chủ http://www.hellgatelondon.com. Ngoài ra, đối với khách hàng đã đặt mua đĩa trò chơi này sẽ được cấp quyền tham gia giai đoạn thử nghiệm ngay từ ngày 17/9.

Nếu không có gì thay đổi vào giờ chót, HellGate: London sẽ được phát hành vào ngày 31/10 sắp tới ở mức giá 49,99USD (bản chuẩn) và 59,99USD (bản đặc biệt). Ngoài ra, người đặt hàng trước cũng được ưu ái đăng ký chơi suốt đời với mức phí 149,99USD và nhận được bộ giáp đặc biệt.

Sau khi chính thức có mặt trên thị trường, mục chơi đơn trong Hellgate: London sẽ được chơi miễn phí hoặc có thể nâng cấp lên bản Elite (9,95 USD/tháng) để tham gia vào các cuộc chiến online.

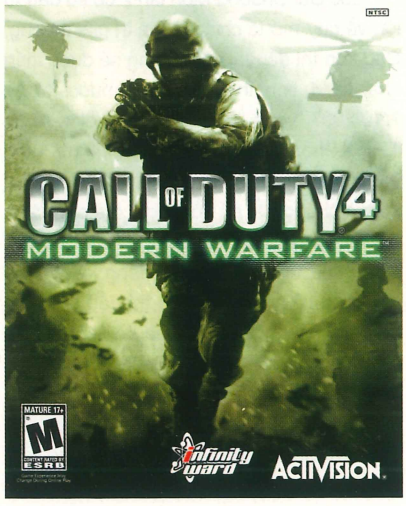
MASS EFFECT LỖI HẸN

Từng được hứa hẹn phát hành vào tháng 9 sắp tới, nhưng cuối tháng 8 vừa qua, Microsoft chính thức xác nhận trò chơi hành động - nhập vai Mass Effect sẽ phải lùi ngày ra mắt đến tận dịp lễ Tạ Ơn (20/11).

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE BẢN ĐẶC BIỆT

Activision thừa nhận với trang web bán lẻ Game Stop, bên cạnh phiên bản chính thức trên PC và Xbox 360, trò chơi hành động Call of Duty 4: Modern Warfare sẽ thêm phiên bản đặc biệt dành cho mỗi hệ máy nhưng với số lượng rất hạn chế. Theo dự kiến, game sẽ được phát hành vào ngày 5/11 sắp tới.

Cả hai phiên bản đặc biệt cho PC và Xbox 360 sẽ bao gồm một quyển sách chứa đầy những hình ảnh nhân vật có trong game. Riêng bản dành cho Xbox 360 sẽ có 1 đĩa DVD tặng kèm chứa các tài liệu đặc biệt có một không hai về lực lượng S.A.S của Anh từ thời chiến tranh thế giới thứ hai đến nay. Trong khi đó, bản đặc biệt của PC có phần hướng dẫn cách chơi chính thức của BradyGAMES.



GAMECOCK PHÁT HÀNH SABOTAGE

Giữa tháng 8 vừa qua, Gamecock Media công bố vừa ký kết một thỏa thuận phát hành với RePlay Studios. Theo thỏa thuận này, Gamecock sẽ đảm nhận khâu phát hành trò chơi Sabotage vào mùa Thu 2008 cho hệ PC và Xbox 360.

Là tựa game thuộc thể loại hành động bí mật, Sabotage lần đầu tiên được giới thiệu vào tháng 7/2006 và dự kiến phát hành cho PC vào quý 4/2006 bởi DTP Entertainment. Tuy nhiên không hiểu vì lý do gì mà dự án gần như bặt vô âm tín từ những tháng cuối năm 2006. Sau đó ít lâu, lại có thông tin cho rằng game sẽ được phát hành tại châu Âu vào quý 1/2007 nhưng mọi thứ cũng chỉ là tin đồn.

Với Sabotage, người chơi sẽ vào vai Violette Summer, một nữ điệp viên MI6 có nhiệm vụ thâm nhập hàng ngũ quân phát xít đang chiếm đóng thủ đô Paris nước Pháp để thực hiện các hành động phá hoại, qua đó giúp quân Đồng Minh nhanh chóng kết thúc chiến tranh thế giới thứ 2.

KHỞI ĐỘNG MÙA BÓNG PES 08

Ông bầu Konami vừa chính thức công bố mùa bóng 2008 của giải đấu Pro Evolution sẽ bắt đầu khởi tranh tại Bắc Mỹ từ cuối năm 2007. Theo đó, (Winning Eleven) Pro Evolution Soccer 2008 sẽ đồng loạt có mặt trên các sân cỏ PS2, PS3, PSP, DS, PC và Xbox 360 từ mùa Đông năm nay. Game sẽ được trang bị một hệ thống AI mới mang tên Teamvision, giúp làm lối chơi đồng đội thích ứng tốt hơn với mỗi di chuyển của từng cầu thủ. Riêng tại châu Âu, PES 2008 sẽ được phát hành vào ngày 28/10/2007.

Theo Anthony Crouts, phó chủ tịch phụ trách tiếp thị của Konami Digital Entertainment, giới thiệu PES 2008 đến thị trường Bắc Mỹ là bước đầu tiên trong chiến lược toàn cầu của hãng.

TOP SPIN LÊN WII

Trong khi vẫn đang đầu tắt mặt tối với việc phát triển phiên bản Top Spin 3 cho Xbox 360 và PS3, hôm 22/8/2007, 2K Sports chính thức công bố sẽ mang trò chơi đánh tennis này lên Wii. Phiên bản trên Wii sẽ mang tên Top Spin Tennis và trọng trách phát triển được giao phó cho PAM Development.

Theo nhà phát triển, Top Spin Tennis trên Wii khai thác tính năng độc đáo của tay cầm Wii Remote và Wii Nunchuk để người chơi có thể kiểm soát và điều khiển nhân vật của mình trong game - Wii Remote sẽ đóng vai trò chiếc vợt. Game sẽ hỗ trợ 4 người chơi cùng lúc. Ngoài ra, Top Spin Tennis có các chế độ chơi như đánh đơn, đánh đôi và đánh giải.

Dự kiến, Top Spin Tennis sẽ được phát hành vào quý 2/2008.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

TRƯỚC THỀM GIẢI VÔ ĐỊCH THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM NĂM 2007

Giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử Việt Nam năm 2007 (VietNam eSport Championship - VESC) là cuộc thi trong lĩnh vực giải trí điện tử do cổng thông tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam – ESVN (*www.esport.vn*), tạp chí Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game phối hợp với công ty cổ phần Mạng Giải Trí Việt Nam VEN, công ty Nghiên Cứu và Phát Triển Thị Trường MRD tổ chức trên phạm vi toàn quốc với mục đích xây dựng và thúc đẩy sự phát triển của ngành công nghiệp giải trí điện tử Việt Nam. Giải diễn ra từ ngày 10/11/2007 đến 25/11/2007. VESC 2007 thi đấu vòng loại và chung kết khu vực phía Bắc từ ngày 17 đến 18/11/2007. Từ 23 đến 24/11/2007 diễn ra vòng loại và chung kết khu vực phía Nam. Vòng chung kết quốc gia và lễ trao giải VESC 2007 sẽ diễn ra cùng ngày 25/11/2007. Thông tin chi tiết: *www.pcworld.com.vn* và *www.esport.vn*.

TRIỂN LÃM ISGAF VÀ GIẢI GAME QUỐC TẾ GNGWC 2007

Từ 11-14/10/2007, tại Nhà thi đấu quân khu 7, 202 Hoàng Văn Thụ, Q. TB, TP. HCM sẽ diễn ra triển lãm Phần mềm và Giải trí Điện tử 2007 (ISGAF2007) do VINASA tổ chức. Song song với triển lãm sẽ là phần hội thảo với chủ đề "Phát triển nguồn nhân lực - Sức mạnh của ngành công nghiệp phần mềm Việt Nam" và "Về phát triển ngành công nghiệp game và nội dung thông tin số của Việt Nam theo quyết định 56 của thủ tướng chính phủ"; gặp gỡ tìm hiểu (Business matching) giữa các doanh nghiệp trong và ngoài nước, đặc biệt là các doanh nghiệp Hàn Quốc.

Đặc biệt, cũng tại ISGAF sẽ diễn ra giải đấu quốc tế Game and Game World Championship 2007 (GNGWC 07). GNGWC 07 là một giải thi đấu game quốc tế bắt đầu từ năm 2006 được tổ chức bởi KIPA (Korea IT Industry Promotion Agency - Cơ quan Thúc Đẩy Công Nghiệp CNTT Hàn Quốc) để phổ biến các game online của Hàn Quốc ra khắp thế giới. Vòng chung kết GNGWC 07 khu vực châu Âu đã kết thúc vào ngày 23/8/2007 tại triển lãm game quốc tế ở Leipzig, Đức. Ngày 13/10/2007, vòng chung kết khu vực Nam Á và Đông Nam Á sẽ được tổ chức tại Việt Nam, trong khuôn khổ triển lãm ISGAF (*www.isgaf.com*), chọn 11 người tham dự vòng chung kết thế giới tổ chức tại Hàn Quốc vào tháng ngày 1/12/2007. GNGWC 07 là sự kiện đã thu hút sự tham gia của 150.000 khán giả chỉ tính riêng khu vực châu Âu. Giải gồm có 6 game thi đấu là: Bomb'N Dash, SilkRoad Online, Record of Lunia War, War Rock, Navy Field và Shot Online. Thông tin chi tiết: *www.gngwc.com.*

VINAGAME XÂY DỰNG "VÕ LÂM HỘI QUÁN"

Theo tin từ VinaGame, nhà cung cấp trò chơi trực tuyến Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK) sẽ tổ chức chương trình Võ Lâm Hội Quán (VLHQ), đợt 1 bắt đầu từ 20/9 đến 20/11/2007. Qua đó, VinaGame muốn tìm kiếm các đối tác tiềm năng để cùng nâng cao chất lượng phục vụ game thủ ngày một tốt hơn; khuyến khích các phòng máy có từ 20 máy trở lên nâng cao chất lượng phục vụ game thủ VLTK tại phòng máy. Các phòng máy chứng tỏ được khả năng và đẳng cấp theo chuẩn của VinaGame sẽ được ban tổ chức công nhận danh hiệu VLHQ. Đây là nỗ lực kế tiếp của VLTK với sự đầu tư chiến lược công phu, nhằm cùng các đối tác mở rộng hệ thống mạng lưới, nâng cao chất lượng phục vụ. Thông tin chi tiết: *www.khuyenmai.volam.com.vn.*

CỬU LONG TRANH BÁ: GIẢI LỤC ĐẠI CHƯỞNG MÔN LẦN 2

Lục Đại Chưởng Môn lần 2 có sự đầu tư lớn về quy mô tổ chức và giá trị giải thưởng. Các trận thi đấu tại vòng bảng sẽ được triển khai tại 4 tỉnh thành trên cả nước. Ngày 7/10/2007, vòng loại đầu tiên sẽ diễn ra tại TP.Hải Phòng và Cần Thơ. Ngày 14/10/2007, vòng loại cho Hà Nội và TP.HCM. Vòng bán kết và chung kết sẽ đồng loạt được tổ chức tại Hà Nội và TP.HCM vào ngày 28/10/2007. Mỗi game thủ được quyền đăng ký 1 nhân vật trong cả 4 máy chủ và thi đấu theo thể thức đối kháng loại trực tiếp với thời gian 3 phút/trận. Game thủ vô địch nhận được những giải thưởng có giá trị trong và ngoài game gồm: Cúp lưu niệm Chưởng Môn toàn quốc, một giải thưởng trị giá 4 triệu đồng và 1 loại vũ khí quý hiếm là Thiên Hoa Nan Truy. Ngoài ra, game thủ tham gia giải đấu cũng nhận được những món quà tặng thú vị như: mũ, áo, vòng đeo tay, Cửu Long Bối... Thông tin chi tiết: *http://www.cuulong.com.vn.*

MỞ PHONG THẦN LÃNH ĐỊA KHẮP CẢ NƯỚC

Từ cuối tháng 8/2007, nhóm game Phong Thần (PT) đã chính thức khởi động chiến dịch xây dựng Phong Thần Lãnh Địa (PTLĐ) tại khắp các tỉnh thành trên cả nước. PTLĐ chính là những phòng máy đạt chuẩn, hội đủ những yêu cầu như đảm bảo lượng máy, cấu hình mạnh và đủ để phục vụ khách hàng... Khi được chọn làm PTLĐ, kết cấu của phòng game sẽ được thiết kế và trang trí lại theo phong cách PT nhằm tạo không gian thân thiện, thuần nhất và nghiêm túc. Mục tiêu chính của chiến dịch này nhằm kiến tạo "Ngôi nhà văn hóa game" cho game thủ trên cả nước. Mặt khác, đây cũng là mục tiêu chiến lược nhằm đẩy mạnh thêm nhiều kênh tiếp cận và chăm sóc khách hàng tốt hơn của game PT. Đến nay, chiến dịch này đã xây dựng được 4 PTLĐ tại Vũng Tàu, Cần Thơ, Kiên Giang và Nha Trang. Cuối tháng 9, ngày hội thành lập PTLĐ tiếp tục tại Ban Mê Thuột, Quy Nhơn, Bình Định... Thông tin chi tiết: *www.phongthan.com.vn.*

NETVIET SUNDAY

Netviet Sunday là sự kiện đặc biệt dành cho các game thủ yêu thích các bộ môn game thi đấu chú trọng tính đồng đội (teamwork). Kể từ 09/09/2007, sự kiện được tổ chức liên tục vào tất cả các Chủ Nhật hàng tuần, tại trung tâm game NetViệt. Đây là sự kiện đầy thử thách với tinh thần thể thao và giải trí lành mạnh. Hy vọng giải sẽ đáp ứng được mong muốn của cộng đồng game thủ. Netviet Sunday sẽ tập trung vào các game mang tính đồng đội cao, được giới game thủ đặc biệt quan tâm hiện nay như: DDay Judgement, DotA Allstars, Age of Empires, Starcraft Broodwar. Thông tin chi tiết: *http://www.esport.vn.*

VIETSTARCRAFT.COM HOẠT ĐỘNG TRỞ LẠI

Sau thời gian giải tán ban quản trị (BQT) bất đồng quan điểm, *VietStarCraft.com* - một trong những website về cộng đồng eSport lớn nhất Việt Nam - đã được đưa vào hoạt động trở lại bởi các thành viên BQT mới đến từ các đội Starcraft Broodwar hàng đầu Việt Nam như Clan DreamVN, Clan SCVN, Q9 Gaming, proArmy Gaming, Team Socute. Dịp này, BQT VietStarCraft.com cũng công bố đứng ra tổ chức giải đấu VSC Clan League vào ngày 25/9 với giải thưởng trị giá 40USD và tài trợ số tiền 1.000.000 đồng cho game thủ proA.Thuoclao - Lê Thanh Hà - đại diện Việt Nam tham gia thi đấu tại vòng chung kết WCG 2007.

Thế Giới Hoàn Mỹ
WWW.THEGIOIHOANMY.VN
Thiên Thượng Nhân Gian
Phiên bản nâng cấp sắp ra mắt
THIÊN THƯỢNG KỲ DUYÊN
Tính năng Kết Hôn cho người chơi
Nhiều bộ đồ thời trang mới
Thêm bản đồ khiêu chiến mới.
Hệ thống trang bị thần thánh
Thú Cưỡi và đồ Phi Hành mới
完美时空
PERFECT WORLD
DEC
Online Entertainment

M4G: Chợ ảo đầu tiên cho game thủ

Cuộc đấu giá các món đồ (game items) "khủng" do ban quản trị website Market4Gamer.net (M4G) tổ chức chiều 8/9/2007 tại Hà Nội để lại nhiều dư âm cả trong lẫn ngoài cộng đồng gamer và cho thấy bóng dáng của một thị trường game nhộn nhịp.

Chiếc nhẫn ảo 251 triệu đồng

Điều gây ấn tượng nhất trong cuộc đấu giá game items đầu tiên ở Việt Nam này là số tiền 251 triệu đồng mà game thủ Excavator (bang chủ bang VIP thuộc sever Châu Giang trong game Võ Lâm Truyền Kỳ) đã trả để mua chiếc nhẫn ảo Thạch Toàn Giới Chỉ. Chiếc nhẫn này có tác dụng tăng tất cả các kỹ năng võ công lên 2 cấp và khả năng kháng băng 23%, được "giang hồ" đồn đại là có thể giúp người sở hữu nó lên ngôi minh chủ (trong Võ Lâm Truyền Kỳ).

Sự kiện này gây nên một cuộc tranh luận sôi nổi trên các diễn đàn trực tuyến về game suốt mấy tuần qua. Một bên thì cho rằng bỏ nhiều tiền như thế để mua một chiếc nhẫn ảo là vô bổ, một bên cho rằng nên tôn trọng quyền và ý thích của người khác. Cuộc tranh luận có lẽ không có điểm dừng.

Trả lời phóng viên TGG, Excavator cho biết: "Các món đồ trong game, khi đã tăng kỹ năng thì không có kháng. Riêng chiếc Thạch Toàn Giới Chỉ vừa tăng kỹ năng 2 cấp vừa có 23% kháng băng, cho nên cực hiếm. Các món đồ khủng trong game tôi biết gần hết, nhưng chưa thấy món nào như chiếc nhẫn này và tôi không nghĩ sẽ xuất hiện một cái như thế nữa". Ngoài ra, Excavator cho rằng giá trị của một món "hàng độc" nói chung thường phụ thuộc rất nhiều vào sở thích cá nhân. Đã "kết" rồi thì giá cao cũng mua.

Ngoài Thạch Toàn Giới Chỉ, còn nhiều món đồ khác bán được với giá khá ấn tượng. Một cặp song đao Thôn Nhật Trảm được mua với giá 51 triệu đồng; một chiếc bao tay Đồng Cửu Kháng Long Hộ Uyển rao giá 2.000 USD, bán được 2.700 USD; một chiếc "đại phong đao" bán được 12 triệu đồng...,

và nhiều món khác bán được từ 2 đến hơn 10 triệu đồng. Tổng số tiền giao dịch trong buổi đấu giá là hơn 450 triệu đồng.

Một game thủ đang chơi ở server Châu Giang cho biết lý do đến đấu giá là "thấy trong danh sách M4G đưa ra có nhiều món đồ hấp dẫn, mình đang cần, mà nếu tự đi kiếm thì rất khó". Kết thúc đấu giá, game thủ này hỉ hả vì mua được một chiếc dây chuyền Lục Phỉ Thúy Hộ Thân Phù với giá 2 triệu đồng và một chiếc mũ hoàng kim môn phái Ngũ Độc 4,8 triệu đồng.

Thực ra, trên các diễn đàn trực tuyến (phần lớn của chính các nhà phát hành) có khá nhiều thông tin rao bán, tìm mua game items. Tuy nhiên những trở ngại về khoảng cách địa lý, thanh toán, và rủi ro khi giao dịch mặt đối mặt (face-to-face) khiến hoạt động mua bán này không được thuận lợi. Theo một số game thủ tham gia buổi đấu giá, đã có nhiều trường hợp mang tiền đi mua đồ bị đánh và cướp tiền. Vì thế, họ đến sàn đấu giá của M4G vì dễ kiếm đồ "độc" và giao dịch an toàn, mặc dù chi phí mua đồ sẽ cao hơn.

M4G: Chợ cho game thủ

Ông Phạm Hồng Sơn, giám đốc công ty M4G cho biết, sở dĩ M4G tập trung vào Võ Lâm Truyền Kỳ vì đây là game hot và có thị trường lớn nhất. Ngoài ra, M4G cũng sẽ mở rộng "chợ" đến với tất cả các game có cộng đồng lớn như Thế Giới Hoàn Mỹ của Quang Minh DEC và Thiên Long Bát Bộ của FPT. M4G đang chuẩn bị để tổ chức một buổi đấu giá thứ 2 cũng như đang hoàn thiện phiên bản 2.0 của website để có thể tổ chức đấu giá online.

Theo ông Sơn, do độc lập với các nhà phát hành, việc kinh doanh game items của M4G phải chấp nhận nhiều rủi ro. Ví dụ, nếu nhân viên của M4G mua phải đồ hack, nhà phát hành phát hiện và khóa lại, M4G cũng phải chịu. Tuy nhiên, những trường hợp như thế rất ít và M4G bảo đảm đồ mang ra đấu giá là đồ "sạch". Rủi ro lớn nhất đến từ khả năng trượt giá thị trường. Việc tìm kiếm, thu thập những món đồ có sức hấp dẫn rất khó, phải mất khoảng 2-3 tháng cho một lần đấu giá. Trong thời gian đó, giá cả món đồ trên thị trường đã có thể thay đổi, đặc biệt là khi nhà phát hành nâng cấp phiên bản với tính năng đồ mới.

Hiện tại, M4G cung cấp 3 dịch vụ chính. Một là chứng thực giao dịch: người bán trao đồ, người mua trao tiền cho M4G, sau đó M4G sẽ chuyển tiền và đồ đến người cần nhận. Dịch vụ này giúp giao dịch được bảo đảm, loại bỏ trở ngại về khoảng cách, thanh toán. Nếu ở xa, bên mua và bên bán có thể dùng đồng Vgold của mạng Vietpay.vn, hoặc dùng thẻ tín dụng để thanh toán. Nếu ở gần, họ có thể đến các điểm giao dịch của M4G (thường là các quán Internet công cộng ký cam kết với M4G). M4G đang có 15 điểm giao dịch như thế ở các thành phố như Hà Nội, Đà Nẵng, TP Hồ Chí Minh và dự định sẽ phát triển lên khoảng 5.000 điểm trong một vài năm tới.

Dịch vụ thứ 2 là ký gửi hàng hóa, phục vụ những game thủ có item "khủng" nhưng ít thời gian để rao bán, tìm người mua. Nếu gửi cho M4G bán hộ, họ sẽ phải chịu một khoản phí ký gửi (phụ thuộc vào thời gian), trung bình khoảng 10% giá bán. Tuy nhiên, "nhu cầu của họ sẽ được giải quyết nhanh hơn và món đồ được bán hợp giá" – theo lời ông Phạm Hồng Sơn.

Thứ 3 là dịch vụ cho thuê gian hàng (hiện tại chưa tính phí), có những chức năng giúp game thủ tự xây dựng gian, tự bán đồ mình kiếm được, không thông qua M4G.

"Có nhiều dấu hiệu cho thấy thị trường game đã trở thành một thị trường hoàn chỉnh, với những nhà phát hành chuyên nghiệp, người chơi chuyên nghiệp và công việc của chúng tôi cũng là một công việc chuyên nghiệp" - ông Sơn nhận định.

NHẬT MINH

VinaGame: Không hỗ trợ giao dịch trên M4G

TGG đã nhanh chóng tìm gặp ông Lê Hồng Minh, chủ tịch HĐQT công ty VinaGame ngày 15/9/2007 để trao đổi. Ông Minh đã trả lời như sau: "Đối với việc mua bán trao đổi hàng hóa và tiền ảo trong game trực tuyến, các hãng game thường có 3 cách phản ứng. Một là, kiên quyết ngăn chặn, xử lý bằng nhiều biện pháp như việc World of Warcraft đã "treo giò vĩnh viễn" hàng trăm ngàn tài khoản tham gia cày tiền (goldfarming) và sử dụng bot. Hai là, không hỗ trợ những người giao dịch. Ba là hỗ trợ hoàn toàn. Ở vị trí trung dung, VinaGame không hỗ trợ việc mua bán hàng hóa trong game bằng tiền thật. Những người mua bán trên các wesite như M4G sẽ phải chịu mọi rủi ro trong giao dịch".

Hrin cùng với tấm bảng gỗ dán các biểu tượng (emblem) của các liên minh do các game thủ tự vẽ trong sự kiện Raid Party tháng 6/2007.

Gặp Hrin

Đối với những người dân Vespanolian của thế giới trò chơi trực tuyến Granado Espada, Hrin là người bạn đồng hành hơn là nữ giám đốc cộng đồng (community manager) của các game thủ. Trong tháng 9/2007, TGVT-TGG đã quyết định ghé thăm trụ sở của công ty Infocomm Asia, tại Singapore để gặp mặt nhân vật đặc biệt này.

Trong lòng thành phố sư tử có một tòa nhà xây bằng gạch đỏ đặc biệt mang tên Red Dot Traffic. Trước đây, tòa nhà này là Sở Cảnh Sát Giao Thông của Singapore nhưng trong vài năm qua đã được sửa lại để làm cao ốc văn phòng. Thang máy đưa chúng tôi lên tầng 4, nơi đang chứa đựng mọi thông tin về 2 tựa game lớn đã và sẽ được IAHGames (công ty con của Infocomm Asia) phát hành ở Đông Nam Á: Granado Espada (*ge.iahgames.com/vn*) và Hellgate: London.

Trong suốt quãng đường đi taxi đến Red Dot Traffic, TGG và Hrin đã chia sẻ nhiều điều thú vị. Thậm chí Hrin và 1 biên tập viên của TGG từng chơi cùng trong liên minh (faction) Dominion mà không biết. Sau này, Hrin cũng viết "blog" về lần gặp gỡ với TGG tại hrin.iahgames.com. Vâng, chính blog là nguyên nhân khiến TGG tìm gặp Hrin. Dùng blog để hỗ trợ khách hàng không phải là cách sáng tạo do Hrin tự nghĩ ra mà nhiều chuyên gia trên thế giới đã ứng dụng; chẳng hạn như blog của các công ty công nghệ, hãng nghiên cứu thị trường, tư vấn chiến lược. Tuy nhiên, điểm đáng chú ý là Hrin đã khéo léo vận dụng blog cá nhân vào việc hỗ trợ game thủ Granado Espada (GE). Đây là điều chưa từng thấy ở Việt Nam. Hrin là 1 cái tên được ưu ái trong GE: Có cả 1 liên minh Hrin's Fan Club Faction, ai mua vật phẩm của GE cũng biết đến những "liều thuốc bổ" (portion, ampule) mang thương hiệu của Hrin. Và hơn thế nữa, đó chính là "người phụ nữ quyền lực", người quyết định trao giải cánh thiên thần "divine angel wings" cho những game thủ thắng các giải thi đấu nho nhỏ hàng tuần trong game và trên diễn đàn của GE.

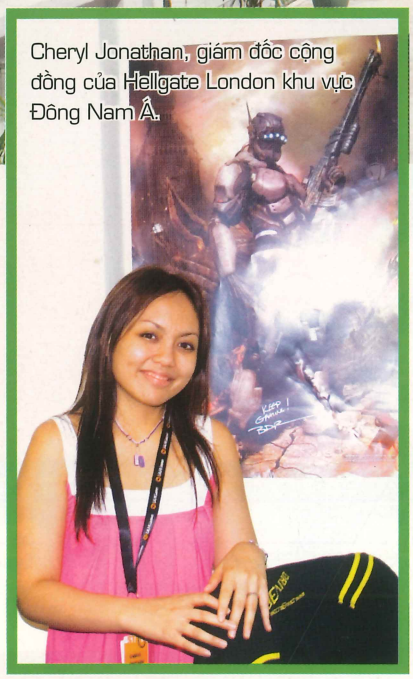
Viết blog chính là một cách giải quyết công việc hiệu quả. Nhớ lại khi IAH Games công bố phương thức kinh doanh "trả tiền để chơi" (P2P) hồi giữa tháng 8/2007, cả cộng đồng GE Đông Nam Á "dậy sóng". Nhưng Hrin đã kịp thời giải thích rõ ràng hơn trên blog về lý do tại sao GE phải thu tiền (tránh lag, tránh farmers, scammers; nhằm phục vụ khách hàng tốt hơn), cũng như phân tích, so sánh về mặt chi phí với các mô hình kinh doanh khác như mua hộp game (B2P), miễn phí giờ chơi (F2P), dựa trên ý kiến của nhiều game thủ trên diễn đàn cùng những quyết định cuối cùng của hãng.

Đôi lúc, TGG có cảm tưởng như Hrin đang đứng về phía game thủ. "Khi chị nói về các tỷ lệ nâng cấp vũ khí thành công hay quan điểm của nhà thiết kế game Hakkyu Kim và nhà phát triển IMC Games, chị có nghĩ là họ cho phép chị nói như vậy không?", TGG đã hỏi. "Viết blog không phải là yêu cầu bắt buộc đối với vị trí công việc của tôi. Tuy nhiên, chính tôi đã đề nghị với cấp trên về việc thiết lập blog

Góc thư giãn của nhân viên Infocomm Asia.

Bạn có thấy "vũ khí" hai màn hình của các GM Granado Espada?

Bên trong tòa nhà Red Dot Traffic, lầu 4.

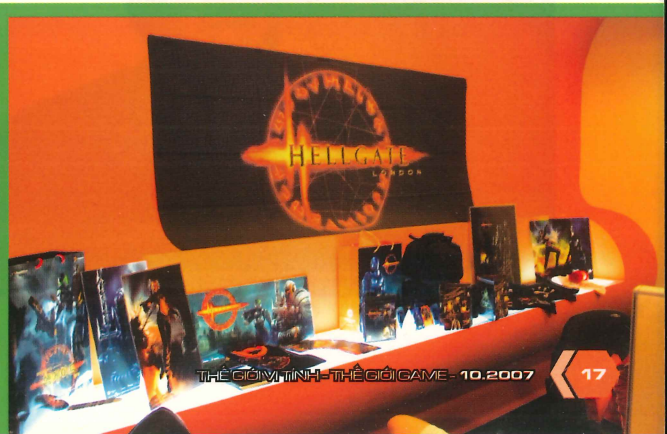


Cheryl Jonathan, giám đốc cộng đồng của Hellgate London khu vực Đông Nam Á.

GE để tôi có thể giao tiếp với game thủ một cách thân thiết hơn và đã được chấp thuận", Hrin trả lời. Dĩ nhiên, những thông tin trên blog, về lý thuyết, chỉ mang tính cá nhân và không có quyền đại diện cho tiếng nói của tổ chức. Nhưng từ trước đến giờ, thông tin trên blog của Hrin ít khi nào sai sự thật! Không ít game thủ GE xem đấy là nguồn tin chính thống của IAH Games. Hrin cho biết thật ra cô có 2 blog, nhưng chủ yếu chỉ có thời gian để cập nhật hrin.iahgames.com, còn blog cá nhân thỉnh thoảng mới vào viết. "Như vậy chị phải hy sinh sự riêng tư của mình?", TGG hỏi. Hrin cười: "Đôi khi tôi cũng mời cộng đồng GE về nhà mình và mở tiệc chiêu đãi".

Có lẽ trong một thị trường game trực tuyến đầy cạnh tranh "cắt cổ", từng nhân viên của hãng game nào cũng phải nỗ lực hết mình cùng sự sáng tạo và may mắn. Hrin cũng không phải là ngoại lệ. Có lẽ công việc cũng là cuộc sống của cô gái trẻ này. Mọi thông tin cũng như các tính năng trên blog đều do Hrin tự thực hiện, từ việc tạo ra các đường dẫn, đến việc trang trí blog và bật/tắt các tính năng có sẵn. Dường như Hrin hội đủ nhiều hơn những yếu tố cần có của một nữ giám đốc cộng đồng ngành game: lòng nhiệt tình, sự chuyên nghiệp, chơi game "prồ" và luôn cập nhật tri thức công nghệ mới. Sau khi dẫn TGG tham quan 1 vòng Infocomm Asia, Danielle Hrin Kuek lại trở về với công việc thường nhật trong tòa nhà "Dấu Chấm Đỏ" dưới ánh nắng vàng chói chang.

KHAI TÂM



Xu hướng và kinh nghiệm

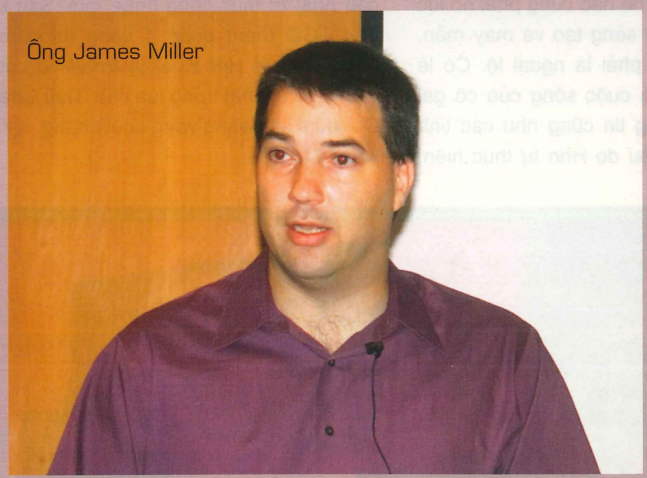
Từ 6-7/9/2007, hoạt động hội thảo của sự kiện Games Convention Asia (GCA) 2007 đã diễn ra sôi nổi tại Singapore. Nội dung trình bày-thảo luận phong phú, từ những vấn đề phát triển game trên nhiều nền tảng công nghệ đến những cách tiếp cận mang tính giáo dục và các biện pháp đẩy mạnh thị trường tại các quốc gia trong khu vực. Trong số đó, ấn tượng nhất là các bài trình bày của Microsoft, 10Tacle Studios Asia và hiệp hội Game Trực Tuyến Nhật Bản. TGG đã trao đổi thêm với các diễn giả để hình dung ra những góc "đẹp" cho thị trường game Việt Nam trong tương lai.

Microsoft: Xu hướng casual game

Được biết trên hệ thống mạng Xbox Live với biệt danh (nick) "Slacker", ông James Miller - giám đốc phụ trách quan hệ với các nhà phát triển game trên Xbox của Microsoft, đã mang đến xu hướng làm game giải trí vừa phải (casual games). "Tôi không cho rằng casual games là xu hướng chính trong việc phát triển game của Microsoft vì hiện nay chủ yếu doanh thu của chúng tôi vẫn đến từ các trò chơi FPS (Halo) hay thể thao (Grand Theft Auto, Fifa Soccer, Madden NFL). Tuy nhiên, đây là một xu hướng rõ rệt mà chúng tôi phải nhìn nhận", ông nói với TGG, "Casual game là cơ hội vượt lên trên quan niệm truyền thống về game. Trên hệ thống dịch vụ Xbox Live Arcade chúng tôi đã có hơn 100 casual game".

Một cách cụ thể, James chia sẻ casual game phải là dạng trò chơi mà mọi người dễ dàng thử nghiệm và hòa nhập. Khái niệm thắng thua cũng lu mờ để người chơi không "sợ" game, đúng hơn là không sợ phải đối đầu với những tay game thủ hạng nặng. Vâng, chơi casual game không nhất thiết phải "thua".

Theo James, casual game là thể loại giải trí cho phép người chơi hòa nhập những quan hệ xã hội mà gia đình là một phần không thể thiếu. Tuy nhiên, một khi đã xác định xu hướng phát triển của dòng game này thì các hãng game còn cần phải thay đổi nhiều hơn nữa từ các thiết bị điều khiển (không nhất thiết phải là chuột, bàn phím mà hãy sáng tạo những chiếc đàn như trong Guitar Hero hay chiếc cần với 1 nút tròn thật to để mọi người trong gia đình cùng chơi trò làm ban giám khảo) đến nhiều vấn đề liên quan khác như các mô hình kinh doanh, các dịch vụ kết nối, các hoàn cảnh chơi game trong xã hội và "hãy nghĩ đến những người chơi game có kinh nghiệm, bạn bè của họ và cả những tiếng than phiền (của phụ huynh) phía sau lưng".


Ông James Miller

Ông Shuhei Ueda

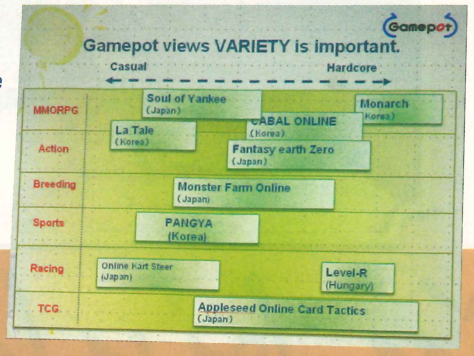
Thị trường MMORPG của Nhật

Với tư cách là chủ tịch hiệp hội Game Trực Tuyến Nhật Bản (JOGA- Japan Online Game Association) đồng thời là tổng giám đốc công ty Gamepot Inc., ông Shuhei Ueda đã chia sẻ quan điểm và thông tin về thị trường game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) của châu Á cũng như kinh nghiệm phát hành của Gamepot.

Một điều đáng ngạc nhiên là tuy Nhật có truyền thống về game console nhưng mãi đến năm nay, họ mới thành lập được JOGA. Theo một lãnh đạo của Gamepot, sự thành lập của JOGA nhằm mang lại tiếng nói riêng cho các hãng game trực tuyến khi họ chưa tìm thấy được điều này ở hiệp hội Giải Trí CESA (Computer Entertainment Supplier's Association) lớn hơn của Nhật Bản.

Ông Shuhei trích dẫn nguồn của OGF (Online Game Forum) cho thấy trong 2004, 2005 và 2006, số lượng người đăng ký chơi game trực tuyến tăng không ngừng, tương ứng với 19, 28 và 41 triệu người. Qui mô thị trường game Nhật Bản năm 2006 là khoảng 101,5 tỷ Yên, trong đó 27,8 tỷ Yên đến từ việc bán các thiết bị chơi game, console (package game) và 73,7 tỷ đến từ việc cung cấp dịch vụ , bán phần mềm, thương mại hóa vật phẩm và thu phí chơi game trực tuyến. Ông Shuhei cho biết khoảng 50% các hộ dân Nhật Bản đã có kết nối Internet băng

thị trường

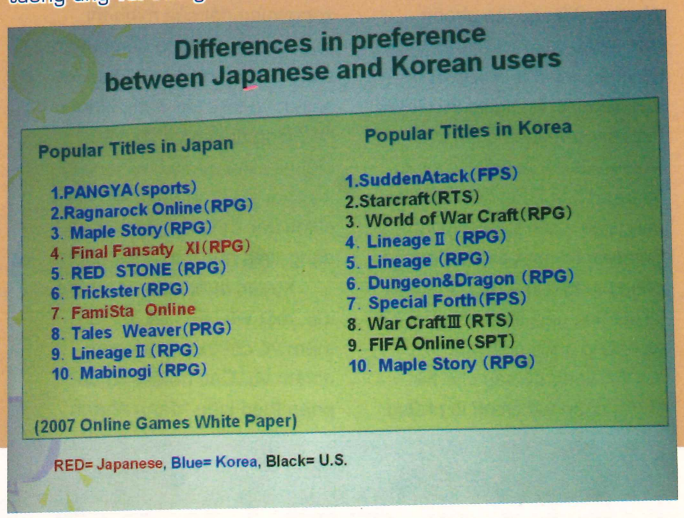


Hình chụp slide trình bày của Gamepot: Chiến lược đa dạng hóa game trực tuyến.

thông rộng; giới trẻ "phụ thuộc" vào Internet nhiều hơn (blog, mua sắm trực tuyến, YouTube ...) và nhất là việc thu hút một lượng người chơi game mới do công của Nintendo. Đó là những nguyên nhân dẫn tới mức tăng trưởng 24% của thị trường Nhật năm 2006 so với 2005. Hiện ở Nhật đang có 264 game trực tuyến được vận hành, trong đó có 89 game được tung ra trong 2006. Riêng dòng game MMORPG, hiện có 109 game đang được vận hành. So với các dòng game khác như thể thao, hành động (action), mô phỏng (simulation), chơi trên bàn (table), chơi trên cổng điện tử/website (portal) thì MMORPG chiếm thị phần áp đảo nhất; các dòng game còn lại đều có số tựa game đang được vận hành không vượt quá 40. Chủ yếu các MMORPG thịnh hành tại Nhật là game do Nhật, Hàn, Bắc Mỹ sản xuất. Trong đó, game của Hàn chiếm số lượng áp đảo 40%. Về phương thức kinh doanh, nếu tính theo đầu game, số lượng game tính phí hàng tháng giảm từ 76 game (2005) xuống còn 51 game (2006), trong khi các game thương mại hóa vật phẩm trong game tăng đột biến từ 57 game (2005) lên 120 game (2006).

Nhật Bản, theo ông Shuhei, sẽ tiếp tục đón nhận luồng MMORPG mới từ các nhà phát triển của Nhật Bản, các phiên bản trực tuyến của các các trò chơi dành cho người tiêu dùng thịnh hành. Tuy nhiên, ông Shuhei cũng lưu ý về sự "khó tính" của khách hàng Nhật Bản - vốn ưa chuộng các dịch vụ riêng và được cung cấp đặc quyền số lượng ít; sự thành công của MMORPG tại Nhật Bản phụ thuộc rất nhiều vào khả năng cập nhật game liên tục của nhà phát hành, đồng nghĩa với mối quan hệ khắng khít giữa họ với hãng phát triển.

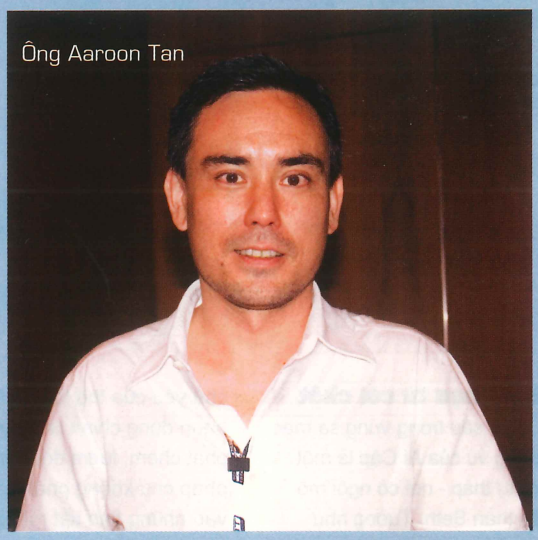
Hình chụp slide trình bày của JOGA: Những game trực tuyến thịnh hành nhất tại Nhật và Hàn Quốc, 3 màu xanh, đỏ, đen tương ứng với các game do Hàn, Nhật và Mỹ phát triển.



Phát triển game: Cần sự hiểu biết thị trường

Các hãng game hàng đầu thế giới như Electronic Arts, Koei, Genki và 10Tacle Studios đã thiết lập trụ sở tại Singapore để phát triển nội dung cho thị trường thế giới. Mikoshi, một hãng phát triển game của Singapore sẽ tung ra Dropcast - trò chơi đầu tiên của Singapore cho hệ Nintendo DS - trên toàn cầu vào cuối năm nay. Ngoài ra, còn phải kể đến một doanh nghiệp khác là Nabi Studios vừa có trò chơi đầu tay Toribash được đề cử giải Thiết Kế Sáng Tạo trong khuôn khổ sự kiện Independent Game Festival 2007 của Mỹ.

Đại diện cho các hãng phát triển và phát hành game hoạt động tại Singapore, ông Aaroon Tan, tổng giám đốc của 10Tacle Studios Asia, cũng chia sẻ những quan tâm và lo lắng về thị trường phát triển và phát hành game. Điều mà ông Aroon lo lắng nhất chính là làm sao để các hãng game có thể thành công tại châu Á và các thị trường khác. "10Tacle Studios Asia là trung tâm chính của hãng để từ đó đưa game đi tới các thị trường khác như châu Âu, châu Mỹ và ngược lại, mang game vào Singapore và châu Á. Các trò chơi của 10Tacle chủ yếu là game trực tuyến dạng casual như Pangya, Audition. Chúng tôi thực hiện tất cả các công đoạn làm game (full value chain) ngay tại Singapore", ông cho biết, "Vấn đề lớn nhất là các công ty game rất dễ gặp thất bại nếu không có sự hiểu biết sâu sắc về thị trường (châu Âu, châu Á) cùng những sự thay đổi quan trọng tại các khu vực này ".


Ông Aaroon Tan

Nhìn về thị trường Việt Nam

Tham dự GCA 2007, lắng nghe các quan điểm và ý kiến, TGG nhận thấy thị trường Việt Nam cũng sôi động không kém các thị trường láng giềng trong khu vực châu Á như Malaysia, Singapore, Nhật Bản. Tuy nhiên, trong khi các quốc gia tiên tiến đang cùng nhau tìm cách biến game ngày càng trở thành công cụ giải trí và giáo dục theo đúng vai trò mà xã hội mong đợi thì tại Việt Nam, vai trò tích cực của game chưa được đẩy mạnh. GCA 2007 là một cơ hội quí báu để ngành game Việt Nam tìm hiểu và học tập kinh nghiệm.

YÊN KHÊ

Tạm chia tay những sản phẩm quản lý thể thao, Cyanide Studio thử sức mình với Loki, tựa game nhập vai hành động theo lối "chặt chém". Nhưng liệu các vị thần trong game có phù hộ cho studio của Pháp thành công?

Chiến binh củ

LOKI	
PHÁT HÀNH	Gamer Gate
PHÁT TRIỂN	Cyandie
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	2/10/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz ; RAM 512MB; VGA: 64 MB Geforce 4 Ti, HDD 7GB, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/ Vista

Hiểm họa từ cõi chết

Ẩn sâu trong vùng sa mạc hoang vu của Ai Cập là một kim tự tháp - nơi có ngôi mộ của thần Seth. Tưởng như những cơn bão cát và cái nắng thiêu đốt sẽ che dấu được nơi yên nghỉ của Seth, nhưng một kẻ lạ mặt đã đánh thức giấc ngủ của Seth và gieo vào trong vị thần đầu chó này kế hoạch thôn tính thế giới...

Nghe qua thì cốt truyện của Loki chẳng có gì hấp dẫn. Yếu tố này có thể được bỏ qua nếu lối chơi của game đủ tốt vì xét cho cùng, phần chủ yếu của thể loại nhập vai hành động chính là "quy trình" chặt chém, lượm đồ, nâng cấp phép chứ không phải "cà kê" vào những tình tiết rối rắm, phức tạp. Thực tế cũng vậy, cốt truyện không ảnh hưởng nhiều đến game bởi chất lượng lời thoại và các đoạn phim cắt cảnh không cao.

Bộ tứ anh hùng

Đứng trước mối đe dọa Seth, các vị thần của 4 nền văn hóa khác nhau liền ra tay hành động. Họ chọn ra những chiến binh giỏi nhất để đương đầu với hiểm nguy. Đó là: Greek Fighter, Aztec Shaman, Egyptian Sorcerer và Norse Warrior. Giữ nguyên phong cách nhập vai hành động, mỗi lớp nhân vật của Loki có một đặc điểm riêng. Ngoại trừ Greek Fighter có vẻ toàn diện, thì Norse Warrior là một lực sỹ xứ Nauy cơ bắp cuồn cuộn có khả năng cận chiến tốt, Egyptian Sorcerer thì chuyên tấn công về phép thuật, còn Aztec Shaman lại kết hợp giữa triệu hồi quái vật và những phép niệm chú.

Bổ sung độ sâu cho hệ thống nhân vật chính là những màn chơi riêng: mỗi nhân vật sẽ xuất phát ở xứ sở riêng với yêu cầu riêng. Khi "dọn dẹp" xong vùng đất của mình thì người chơi có thể tự do chuyển sang 3 vùng đất kia để tiếp tục nhiệm vụ truy tìm Seth. Nhờ hệ thống nhiệm vụ chuyên biệt này mà giá trị chơi lại của trò chơi gia tăng đáng kể (nói chính xác thì đó chỉ là một dạng "tiếp nối" các phần chơi).

Xuyên suốt chuyến phiêu lưu, một vài NPC sẽ gợi mở thêm về cốt truyện và giao nhiệm vụ. Các nhiệm vụ đa phần theo kiểu "đánh nhanh

diệt gọn", đi lần lượt theo chuỗi hết cái này đến cái kia, đã sắp xếp sẵn nên không có tính biến hóa.

Nhấp chuột và nhấp chuột...

Một game "chặt chém" tốt thường mang đến những cảnh chiến đấu tốt. Loki đảm bảo được điều này. Những pha hành động luôn diễn ra không ngừng nghỉ và mãnh liệt, lúc nào cũng "nhung nhúc" hàng đàn quái vật. Đặc biệt, do bản đồ chia thành từng khu vực nhỏ (dạng hầm ngục) nên đôi lúc người chơi sẽ cảm thấy quá tải trong việc bấm chuột (ngay cả Diablo cũng không bấm chuột nhiều đến thế).

Mặc dù vậy, chặt chém nhiều cũng chưa chắc đã không hay. Bởi chiến đấu nhiều có nghĩa trong quá trình chơi gần như không có khoảng lặng nhàm chán. Tuy nhiên, trò chơi lại nảy sinh ra một lỗi: việc chọn mục tiêu và nhấp chuột liên tục tưởng chừng dễ dàng, nhưng đó là khi đối thủ chưa vây quanh (điều này thường xuyên xảy ra). Khi đó, rất khó để xác định chính xác đối thủ mình đang đánh, nói đơn giản là click chuột đúng vào chỗ cần click để kết thúc nhanh. Vì thế, nếu muốn tồn tại trong hoàn cảnh "thập diện mai phục" (ngay cả khi vừa đặt chân sang khu vực mới), bạn cần mang nhiều lọ máu để sử dụng kịp thời.

Những cú click chuột chỉ thật hấp dẫn trong những trận đấu trùm. Đám trùm, con nào con nấy đều to xác và khó chịu. Chúng không chỉ dai máu, đánh khỏe mà còn lắm chiêu, như gọi thêm đàn em, khiến có lúc bạn "đua lẹ" rồi tìm cách hạ chúng.

a các vị thần

Nô lệ của các vị thần

Hệ thống kỹ năng và phép thuật trong Loki khá đa dạng và mang phong cách riêng của mỗi vị thần. Lấy ví dụ với nhân vật Norse Warrior. Bảng phép của thần Thor mang đến những kỹ năng về sử dụng vũ khí hai tay hạng nặng như búa, chùy, cộng thêm với những tuyệt chiêu sấm sét đúng như tên gọi của thần sét. Còn nếu thờ phụng thần Tyr, chiến binh Nauy lại được học những kỹ năng thiên về sử dụng vũ khí một tay, cân đối giữa tốc độ và sức sát thương, đặc biệt khi đạt cấp 30 thì còn có khả năng dùng 2 vũ khí cùng một lúc.

Mỗi nhân vật trong Loki có bảng phép thuật - kỹ năng tương ứng với 3 vị thần thờ cúng. Chọn thờ cúng vị thần nào, 25% điểm kinh nghiệm thu được khi đánh quái vật sẽ được chuyển sang phần điểm lòng tin (Faith). Khi đạt đủ lượng Faith cần thiết, người chơi được thêm một điểm để học các phép thuật tương ứng từ vị thần này. Với lượng phép đa dạng mà điểm lòng tin chỉ lấy được từ 25% điểm kinh nghiệm thì xem ra việc học kỹ năng trên rất tốn thời gian. Người chơi có thể lấy lòng các vị thần bằng cách cúng tế các vật phẩm có yếu tố phụ (trừ loại vật phẩm màu trắng). Đồ dùng càng xịn, giá tiền cao thì các thần càng thích, điểm lòng tin càng cao. Nên bạn cũng có thể chẳng cần chia sẻ điểm kinh nghiệm cho các vị thần, chỉ cần thu nhặt hoặc mua đồ cúng tế là xong.

Đồ dùng trong Loki khá đa dạng, nhiều cấp độ (7 cấp). Game có một số món đồ của các vị thần (divine) được game quảng cáo là "vật phẩm giúp bạn ngang hàng với thần thánh". Tuy thế, đồ khi rơi ra chỉ hiện tên chứ không có hình. Chính điều này làm giảm đáng kể cảm giác săn đồ thường thấy ở thể loại nhập vai.

Nhưng Loki vẫn còn nét hấp dẫn trong phần đồ vật. Game cho phép người chơi tháo vật dụng ra để thu hồi nguyên liệu cần thiết, rồi lắp ghép lại thành đồ ưng ý nhờ các thợ rèn. Hoặc "ép đồ" để có thêm một số tính năng mới. Một thanh kiếm chém ra lửa có thể khiến bạn cảm thấy "ấm áp" hơn trong cuộc chiến với đám quái vật ở vùng băng tuyết chăng?

Mịt mù...

Game nhập vai chặt chém chưa phải đã tràn ngập thị trường, nhưng vẫn có khá nhiều tựa game đẹp mã đủ sức khiến người chơi nhận ra rằng đồ họa của Loki quá kém. Thực vật trong game thiếu sức sống, tất cả cứng đờ và đầy góc cạnh. Khâu thiết kế nhân vật cũng không đạt, ngoại trừ các con trùm hầm hố thì đám quái vật trông rất đơn điệu.

Điểm sáng duy nhất trong bức tranh đồ họa tối màu của Loki chính là mảng hiệu ứng phép thuật và ánh sáng. Ánh sáng của game làm khá tốt. Mỗi khu vực là một nguồn sáng khác nhau, hắt lên áo giáp, vũ khí và cả thanh menu trông rất ấn tượng. Cảnh ngọn đuốc rực cháy hay cảnh phép thuật bắn ra cũng thật bắt mắt và sống động. Nhưng điều này chỉ có được khi chỉnh mức đồ họa lên tối đa. Vì thế, phần hình ảnh của Loki dù sinh sau nhưng lại "già" hơn cả Titan Quest hay Neverwinter Nights 2.

Phần hình quá hạn, phần âm cũng không hơn. Phần lồng tiếng của game gần như... lệch tông. Khó có thể tưởng tượng lực sĩ cuồn cuộn cơ bắp như Norse Warrior lại có giọng "thánh thót", hay các nhân vật có tuổi trong game thì tiếng nói lại trẻ trung lạ thường.

Mặc dù vay mượn nhiều đặc điểm của một số game tiền nhiệm, nhưng Loki lại không có được nét chính. Thế giới của game, cả trong lẫn ngoài, đều bị chia cắt thành những khu vực nhỏ. Đi từ khu vực này sang khu vực khác bắt buộc người chơi phải load cảnh. Điều này khá khó chịu. Chưa kể, hầu như mọi nơi đều được thiết kế đơn điệu, cộng với hệ thống bản đồ có sẵn (dù không hiệu quả lắm) khiến cho thế giới thần linh trong game nhàm chán, kém hấp dẫn. Người chơi gần như mất đi cảm giác khám phá từng ngõ ngách bí mật trong game như bao trò chơi nhập vai khác.

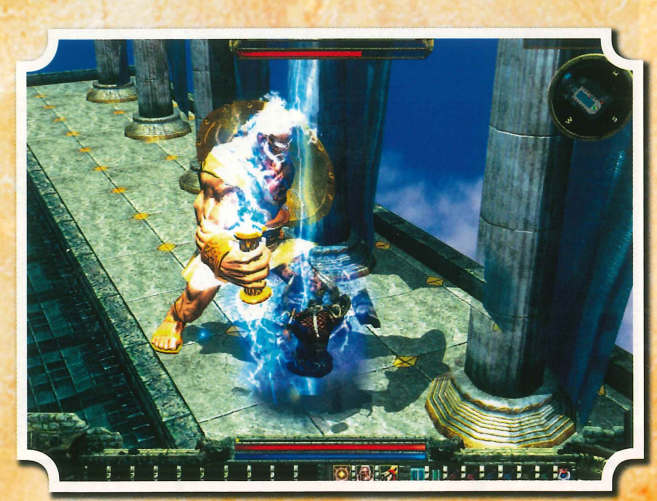
Chỉ là "bình mới rượu cũ"

"Nếu không tìm ra cái mới, hãy làm tốt cái cũ". Có lẽ các nhà thiết kế của Cyanide Studios đã đi theo triết lý này. Và thực tế chứng minh, hãng đã thực hiện gần như đầy đủ cái cũ. Chỉ tiếc là trong khi không mang đến những nét mới nào cho dòng game nhập vai chặt chém, Loki lại chưa hoàn thiện tốt được lối chơi. Dù game có một số điểm hay như những trận đấu trùm đầy thách thức hay hệ thống phép thuật có thay đổi, song vẫn dễ dàng bị liệt vào danh sách bản sao của Diablo.

VÂN ANH

Ưu
- "Chặt chém" đã tay
- Tha hồ nhặt đồ

Khuyết
- Đồ họa lỗi thời
- Cốt truyện kém hấp dẫn
- Còn nhiều lỗi nhỏ



MEDAL OF HONOR AIRBORNE™

BIỆT ĐỘI LÍNH DÙ

TEEN T
CONTENT RATED BY ESRB

Medal of Honor: Airborne			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
EA			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2,8GHz
EA		RAM	1GB
THỂ LOẠI		VGA	128MB GeForce 6600GT/ Radeon X1300Pro (hỗ trợ Shader 3.0)
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	4/9/2007		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	9GB
ESRB	Teen	OS	Windows XP SP2/Vista (32)

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE QUÁ HỜI HỢT, VỪA NGẮN VỪA NHẠT, CHƯA MÔ TẢ ĐƯỢC SỰ KHỐC LIỆT CỦA CHIẾN TRANH, CÓ VẺ "TỤT DỐC" SO VỚI KÌNH ĐỊCH CALL OF DUTY...

LÍNH DÙ THAM CHIẾN

Theo diễn biến của một chiến dịch trong thế chiến thứ hai, chàng trai trẻ Boyd Travers cùng lực lượng lính dù 82D Airborne (Mỹ) đổ quân xuống một ngôi làng nhỏ trên Sicily. Anh có nhiệm vụ đặt thuốc nổ phá hủy các họng súng phòng không AA đang cố chặn không quân của Đồng Minh tiến vào không phận Italia. Đây là lần đầu tiên lính dù chính thức xuất hiện trong dòng game Medal of Honor.

Điều dễ thấy nhất trong Medal of Honor: Airborne (MoHA) là cách bố trí nhiệm vụ tự do cho phép người chơi lựa chọn thực hiện cái gì trước. Mỗi khi nhảy dù, bạn sẽ thấy trên màn hình radar có nhiều ngôi sao – đó là những mục tiêu cần tấn công. Bạn có thể đáp xuống vị trí an toàn là những chỗ có cột khói pháo sáng màu xanh lá cây dậm, còn không, hãy liều lĩnh buông mình trên những tháp pháo, nóc nhà gần mục tiêu nếu muốn đối đầu trực diện với đối phương hoặc chọn "chỗ dẹp" để trổ tài bắn tỉa. Không cẩn thận, bạn sẽ lọt vào trận địa của đối phương, tha hồ hứng đạn nếu đồng đội không giải vây kịp thời.

Thỉnh thoảng MoHA lại có một số nhiệm vụ trong game khá buồn cười. Chẳng hạn, để diệt một chiếc xe tăng đối phương, bạn phải chạy đi thu thập đủ 4 phần của khẩu súng chống tăng rồi mới sử dụng được, trong khi bản thân lúc nào cũng bị chiếc tăng ấy chĩa nòng đe dọa. Mặt khác, đa phần nhiệm vụ của game chẳng ghi lại dấu ấn nào đặc biệt, ngoại trừ việc "xử" những tên lính Nazi Storm Eilte "trâu bò" ở những màn gần cuối trò chơi.

NÉT MỚI: "ĐỘ" SÚNG

Không đào tạo một tay súng chuyên nghiệp, mục tiêu của MoHA là huấn luyện người lính biết sử dụng thành thạo "tất tần tật" 8 loại súng có trong game. Vì thế, mỗi loại súng chỉ có 3 lần nâng cấp, sử dụng nhiều thì cũng chẳng có gì hấp dẫn hơn. Thậm chí có khi còn bị lỗ nặng. Thử xem, nếu chỉ "kè kè" khẩu Garand "huyền thoại", bạn sẽ nhanh chóng chuyển sang loại khác vì... hết đạn (khi chưa tìm thấy điểm tiếp tế), còn khư khư giữ khẩu MP40 "ngắm tốt, đạn nhiều" thì về sau sẽ bị "đuối" do quân đối phương càng ngày càng "trâu" và "máu" hơn.

Muốn "độ" loại súng nào, bạn phải dùng chính khẩu súng đó để diệt đối phương. Mỗi một đối thủ bị bắn hạ sẽ mang lại cho bạn một lượng điểm nâng cấp. Đến khi đầy, sẽ diễn ra khoảng thời gian chậm trong tình trạng "bất tử", thể hiện các nâng cấp mà bạn được nhận. Tùy theo đặc điểm của từng loại súng mà các yếu tố nâng cấp cũng khác nhau, có thể là tăng độ sát thương, độ chính xác của phát bắn, gắn thêm lưỡi lê, độ ngắm xa hơn, nạp đạn nhanh hơn... Trong số đó, có lẽ người chơi sẽ thích thú với kiểu "áp dụng tức thời" như gắn thêm bộ phận ngắm, bộ phận phóng lựu hay tăng số lượng đạn trong băng. Nhưng có lẽ sẽ chẳng mấy ai cảm thấy dễ chịu khi đang hăng hái xung phong trước làn tên mũi đạn mà phải chứng kiến cảnh nhân vật lấy ống ngắm ra lắp thêm vào súng!

Thực tế, do thời gian chơi của MoHA quá ngắn, chỉ gồm 6 màn nên chưa khai thác hết khả năng nâng cấp của các loại súng mãi về sau mới

xuất hiện, buộc lòng bạn phải load lại các màn đã chơi, hoặc chọn cấp độ khác để tiếp tục nâng cấp đủ bộ, hoặc để có cơ hội thử nghiệm những món đồ chơi mà mình vừa được trang bị.

TINH THẦN BÙ VẬT CHẤT

MoHA chia cột máu thành 4 đoạn, tương tự như trò chơi Resistance Fall of Man. Mỗi đoạn tương đương với 1 đòn có sát thương cao từ đối phương như phát bắn tỉa, cú đâm... Bạn sẽ hồi phục lại cả đoạn đó trong một khoảng thời gian nghỉ ngơi cần thiết nếu chưa vượt qua mức cho phép. Đáng sợ nhất là khi đối phương xáp lại gần và "táng" một bá súng, tệ hại hơn nữa là một mũi lê khiến đất trời đỏ sẫm và... load game.

AI của đối phương khá cao, chúng biết phối hợp tác chiến, sử dụng các vật chắn để làm nơi tránh đạn và phản công. Thậm chí khi thấy người chơi ẩn nấp hoặc chen vào chỗ đông, đối phương sẽ ném lựu đạn nhằm tiêu diệt mục tiêu. Chúng cũng biết hô hào và bỏ chạy trước khi lựu đạn nổ, nên bạn cần học cách "ghim" lựu đạn vài giây trước khi ném, trừ khi có ý định "lùa" cho đối phương chạy tứ tán bằng cách ném liên tiếp nhiều quả.

Yếu tố vật lý trong MoHA được thực hiện khá tốt qua độ nảy của lựu đạn. Bạn có thể nhắm bắn qua khe hở giữa các thùng gỗ, thậm chí "đưa" viên đạn của súng chống tăng đến mục tiêu qua khung cửa sổ bị vỡ của xác xe buýt nằm ngổn ngang trên đường. Những cảnh cháy nổ trong game vẫn chưa thật "đã", số lượng ít ỏi, trong khi game chỉ chú trọng vào việc dấu súng và xây dựng bối cảnh các khu nhà đổ nát, hoang tàn.

Điểm nhấn ở đồ họa có lẽ chỉ là những pha ngắm bắn bằng súng tỉa có hiệu ứng "chỗ mờ chỗ nhạt" dành cho những chiếc máy tính muốn phô diễn sức mạnh của công nghệ mới. Có lẽ vì vậy mà mặt âm thanh trong game khá sôi nổi, các giai điệu luôn sôi sục tạo thêm sự phấn chấn về mặt tinh thần của người lính để bù vào mặt "vật chất" bị bỏ rơi.

ĐỢI ỨNG CỨU?

Nhìn chung, MoHA quá hời hợt, vừa ngắn vừa nhạt, chưa mô tả được sự khốc liệt của chiến tranh như các phiên bản trước đã từng thể hiện, nên có vẻ "tụt dốc" so với kình địch Call of Duty. Rất khó thỏa mãn với Medal of Honor: Airborne, nếu biệt đội lính dù này không có lực lượng nào tiếp ứng kịp...

HOÀNG KIM

MEDIEVAL II TOTAL WAR - KINGDOMS	
PHÁT HÀNH	Sega
PHÁT TRIỂN	Creative Assembly
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	28/08/07
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Celeron 1,5GHz, RAM 512MB, VGA 128MB (hỗ trợ Pixel Shader 1.1), HDD 12GB, Windows 2000/XP/Vista

CUỘC CHIẾN CỦA CÁC VỊ VUA

Đối với series game Total War, ngoài sức hấp dẫn không thể cưỡng lại được từ những phiên bản gốc, những bản mở rộng được phát hành sau đó một thời gian cũng đem lại những nét mới cho game thủ tha hồ khám phá. Do vậy, các bản mở rộng của game Total War đều thu được những thành công rực rỡ. Đối với Kingdoms lần này cũng không ngoại lệ.

Điểm khác biệt của Kingdoms lần này so với các phiên bản mở rộng trước như Medieval: Viking Invasion hay Rome: Barbarian Invasion là thay vì lấy toàn bộ khung cảnh của bản gốc để phát triển, giờ đây bản mở rộng được chia thành 4 "phần mở rộng nhỏ", mỗi phần là một chiến dịch trên một khu vực địa lý giới hạn so với bản gốc, bao gồm: Crusades, Britania, Teutonic và Americas.

CRUSADES: THẬP TỰ CHINH

Phần Crusades lấy Trung Đông, trong đó có vùng đất thánh Jerusalem làm trung tâm. Tham gia cuộc chiến tranh giành vùng đất thánh là vương quốc Jerusalem và công quốc Antioch của các hiệp sỹ thánh chiến Thiên Chúa Giáo, hai quốc gia Hồi Giáo Ai Cập và Thổ Nhĩ Kỳ cùng đế chế Byzantine theo Chính Thống Giáo. Sự giống nhau giữa phần chơi này và bộ phim từng gây tiếng vang Kingdom of Heaven là cả hai có chung bối cảnh cuộc Thập Tự Chinh lần thứ ba - "Cuộc Thập Tự Chinh của các vị vua" dưới sự chỉ huy của vua ba nước Anh, Pháp và Đức.

Cuộc chiến khởi đầu với lời kêu gọi Thánh Chiến Jihad từ hai Sultan của Thổ Nhĩ Kỳ và Ai Cập (Sultan Ai Cập chính là Saladin huyền thoại) nhằm giành lại đất đai đã bị mất vào tay người Thiên Chúa Giáo. Bên kia chiến tuyến, Giáo Hội Công Giáo ở Rome cũng kêu gọi Thập tự chinh bảo vệ vùng đất thánh thiêng liêng. Đáp lại lời kêu gọi, lần lượt là vua Đức Barbosa, vua Anh Richard và vua Pháp Philip II. Chỉ có vua Anh Richard và vua Pháp Philip II là có mặt, còn hoàng đế Barbosa thì chết đuối... lãng nhách đúng như lịch sử đã ghi nhận.

Trở lại với bản mở rộng Kingdoms, bản đồ chiến thuật chỉ còn giới hạn phần phía đông Địa Trung Hải. Quy mô bản đồ không vì vậy mà trở nên nhỏ bé. Ngược lại, sự xuất hiện của nhiều thành trì, vùng đất mới càng làm cho cuộc chiến giành Thánh Địa thêm khốc liệt hơn.

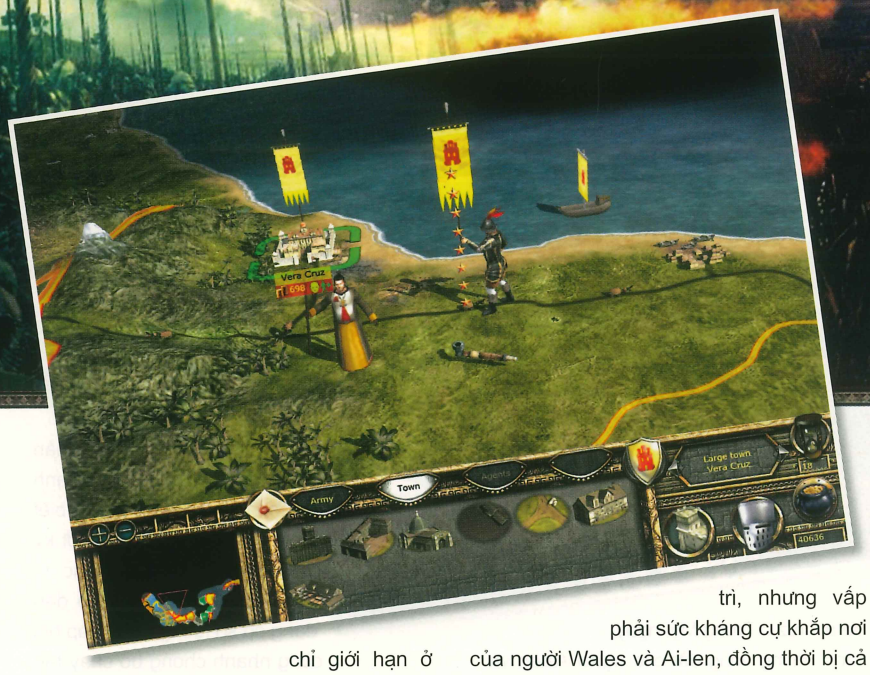
Quân Thập Tự Chinh có ưu thế lớn về kỵ binh hạng nặng, đặc biệt là với các hiệp sỹ dòng Đền (Knights Templar) ở vương quốc Jerusalem và các hiệp sỹ dòng Tên (Knights Hospitaller) ở công quốc Antioch, ngoài ra còn có bộ binh hạng nặng rất mạnh. Còn phía quân Hồi Giáo mạnh về lực lượng cung bộ và kỵ, đồng thời có quân đội đông đảo và "rẻ" hơn. Riêng đế chế Byzantine ẩn mình phía trên không thực sự mạnh nhưng lại sở hữu những vũ khí bí mật như đội quân Hy Lạp dùng hỏa hổ phun lửa.

Điều kiện để giành chiến thắng trong game cũng đã có sự thay đổi, không chỉ chiếm được một số vùng đất cùng một vài thành phố nhất định, giờ đây người chơi phải chiếm và giữ được những vùng đất đó trong một khoảng thời gian cụ thể.

BRITANIA: THỐNG NHẤT QUẦN ĐẢO ANH

Phần Britania tập trung vào cuộc chiến thống nhất quần đảo Anh vào thế kỷ thứ XIII giữa Anh và các dân tộc láng giềng Scot, Ailen, Wales và người Na Uy vượt biển đến. Đó là cuộc chiến tranh để thống nhất quần đảo Anh, hay chính xác hơn là cuộc chinh phục những dân tộc khác trên quần đảo Anh và Ai-len của vương quốc Anh.

Do bản đồ trong phần chơi này



chỉ giới hạn ở quần đảo Anh và Ai-len nên lúc đầu người chơi có thể sẽ tưởng phần chơi có thể được giải quyết trong thời gian rất ngắn. Một yếu tố đặc sắc làm thay đổi ý nghĩ đánh nhanh thắng nhanh của người chơi, đó là văn hóa của từng vùng đất.

Tôn giáo được thay bằng văn hóa, và công cuộc chinh phục một vùng đất không chỉ còn là xâm chiếm nữa. Bạn sẽ phải từ từ "cải tạo" văn hóa của vùng đất đó cho giống với nền văn hóa của vương quốc, nếu không, nổi loạn là điều khó tránh khỏi. Và cái khó ở đây nữa là khác với tôn giáo, người chơi có các tu sĩ để cải đạo cho dân chúng, nền văn hóa được thay đổi một cách từ từ theo kiểu "mưa dầm thấm lâu". Trong lúc đó, bạn phải giữ được vùng đất vừa mới chiếm, ngăn ngừa phản loạn và các cuộc tấn công của đối phương. Ngoài ra, văn hóa cũng sẽ là một vấn đề gây đau đầu cho các game thủ trong việc tăng cường sức mạnh quân sự. Bởi để tuyển mộ bất cứ một loại lính nào, ngoài việc xây dựng các công trình quân sự, bạn phải đảm bảo một tỷ lệ dân chúng ở vùng đất đó theo văn hóa quốc gia mình.

Chắc hẳn chỉ sau vài lượt đi, bạn sẽ thay đổi ngay suy nghĩ kết thúc nhanh được phần chơi này, mặc dù bản đồ chiến thuật hoàn toàn không lớn. Vương quốc Anh tuy khởi đầu rất mạnh với nhiều thành trì, nhưng vấp phải sức kháng cự khắp nơi của người Wales và Ai-len, đồng thời bị cả bốn dân tộc còn lại chĩa mũi dùi tấn công vào từ ba phía. Quân Anh không khác mấy so với bản gốc, sức mạnh vẫn nằm chủ yếu ở quân bộ binh hạng nặng. Trong khi đó, người Wales là những cung thủ tài ba, người Scots là những chiến binh "Spartan" ở đất Anh với những cây thương dài, còn người Na Uy luôn khiến kẻ địch khiếp sợ trên chiến trường với những loại vũ khí lớn dùng bằng cả hai tay.

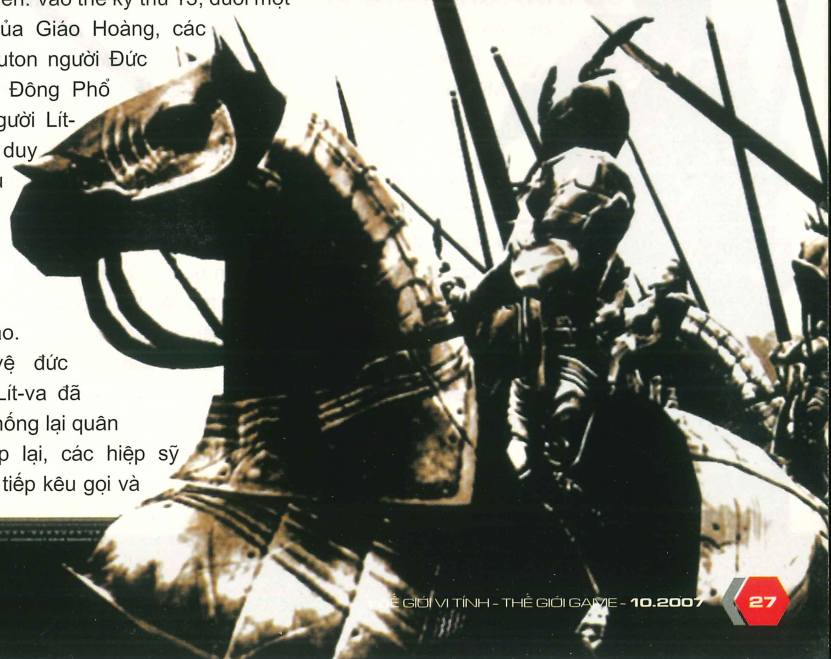
TEUTONIC: BẢO VỆ ĐỨC TIN

Phần chơi Teutonic diễn ra vào một giai đoạn lịch sử đặc biệt ở châu Âu mà ít người biết đến. Vào thế kỷ thứ 13, dưới một sắc lệnh của Giáo Hoàng, các hiệp sỹ Teuton người Đức đã tiến về Đông Phổ để buộc người Lít-va, dân tộc duy nhất ở châu Âu chưa theo đạo Thiên chúa, phải cải đạo. Để bảo vệ đức tin, người Lít-va đã đứng lên chống lại quân Teuton, đáp lại, các hiệp sỹ Teuton liên tiếp kêu gọi và

NHÌN LẠI...

Với một quy mô khổng lồ như vậy, chẳng có gì đáng ngạc nhiên khi Kingdoms mang một dung lượng lớn đến 4 GB. Điều đáng mừng là game cho phép người chơi có thể cài đặt từng phần chơi một, giảm bớt phần nào gánh nặng cho ổ cứng. Có thể cài đặt riêng như vậy là do các phần chơi này hoàn toàn độc lập với nhau. Cả bốn phần đều có những đoạn phim giới thiệu riêng. Âm nhạc và hình nền cũng mang nét đặc trưng cho nền văn hóa lịch sử của bối cảnh game.

Về cách chơi, nhìn chung bản mở rộng Kingdoms lần này không có những cách tân lớn như bản Rome: Barbarian Invasion (kiểu "du mục" lần đầu tiên xuất hiện). Người chơi đành hài lòng với một vài cái mới "nho nhỏ" là các đơn vị quân mới, sự xuất hiện của những anh hùng với kỹ năng đặc biệt (như Richard the Lion heart) và các sự kiện lịch sử diễn ra liên tiếp theo đúng như thật. Về mặt đồ họa, Kingdoms không khác biệt mấy so với bản gốc.



tổ chức nhiều cuộc Thập Tự Chinh chống dị giáo để chinh phục dân tộc quật cường này. Và những trận chiến đẫm máu để bảo vệ đức tin của mỗi dân tộc bắt đầu từ đây.

Quân đội của các hiệp sỹ Teutonic rất mạnh ở kỵ binh và bộ binh hạng nặng, đặc biệt là các đội quân hiệp sỹ với chiếc mũ sừng trâu đặc trưng. Họ được sự ủng hộ của đế quốc La Mã, trong khi sức mạnh của người Lít-va chủ yếu nằm ở lực lượng kỵ binh nhẹ cơ động. Ngoài ra không thể không kể đến người Đan Mạch, các dũng sĩ Viking đến từ Bắc Âu và người Novgorod với kỵ cung ở miền Viễn Đông trên mảnh đất Nga xa xôi. Đây là cuộc chiến không chỉ vì đất đai và quyền lực, mà trên tất cả, đó là niềm tin vào Chúa.

AMERICAS: CHINH PHỤC TÂN THẾ GIỚI

Phần chơi Americas đưa người chơi rời khỏi Cựu Lục Địa đến với Tân Thế Giới theo bước cuộc chinh phục châu Mỹ của những nhà thám hiểm Tây Ban Nha. Đây là một phần chơi mang đúng ý nghĩa "thám hiểm và chinh phục" nếu bạn chọn điều khiển phe Tây Ban Nha ở Tân Thế Giới (New Spain). Khởi đầu ở thành Havana (Cuba), đoàn thám hiểm đặt chân đến Vera Cruz ở Trung Mỹ, ngay cạnh những vùng đất của người Aztec và Tlaxcalan. Toàn bộ bản đồ gần như phủ kín một bức màn đen kịt vừa thách thức, vừa mời gọi những con người quả cảm đến khám phá.

Người Tây Ban Nha có sức mạnh vượt trội về khoa học kỹ thuật quân sự, nhưng số lượng, có hạn. Và để chinh phục được châu Mỹ thì điều cần làm nhất là phải tận dụng được thổ dân bản địa. Tận dụng ở đây bao gồm hai nghĩa, đó là thuê quân đánh thuê thổ dân và lợi dụng các phe thổ dân đồng minh. Chi phí cho lính đánh thuê thổ dân khá rẻ, nên đó là sự lựa chọn hợp lý và dễ dàng nhất để tăng cường nhanh sức mạnh quân sự. Còn lợi dụng đồng minh thổ dân lại là cả một nghệ thuật.

Trong phần chơi Americas này, quân Tây Ban Nha có sức mạnh ngoại giao khá lớn, cho phép dễ dàng liên minh với phe thổ dân nào mà người chơi muốn. Việc còn lại chỉ là lựa chọn kẻ thù: tiêu diệt Aztec hay Tlaxcalan trước? Điều đó tùy thuộc bạn liên minh với ai và đánh ai. Trong các trận chiến, bạn chỉ cần "tọa sơn quan hổ đấu", xem hai phe thổ dân lao vào đánh nhau. Điều này giúp bạn hình dung lý do tại sao người Tây Ban Nha với số lượng vô cùng ít ỏi lại có thể tiêu diệt những đế chế hùng mạnh của thổ dân da đỏ.

Trên chiến trường quân Tây Ban Nha có sức mạnh gần như tuyệt đối, đặc biệt là kỵ binh. Chỉ cần vài đợt kỵ binh đánh tạt sườn hoặc từ phía sau thì dù quân thổ dân đang có số lượng đông gấp bội cũng nhanh chóng bỏ chạy tán loạn. Một trận đánh mà bạn mất vài chục quân trong khi giết chết và bắt sống hàng ngàn thổ dân là chuyện bình thường. Phe Tây Ban Nha còn được ưu đãi với hàng loạt các sự kiện và nhiệm vụ để nhận được tiền và binh lính tiếp viện, điều này làm cho phần chơi trở nên quá dễ.

KẾT ĐỂ MỞ

Có lẽ không cần phải nói thêm về sức hấp dẫn hay sự hoàn hảo của Total War. Dòng game này đã trở thành một tượng đài vĩ đại trong thể loại game chiến thuật, và Medieval II là đỉnh cao mới nhất của tượng đài đó, trong khi bản mở rộng Kingdoms chính là "chóp bu" của đỉnh cao đó. Kingdoms chính là sự kết thúc hoàn hảo cho thời Trung Cổ của Total War, để series game này sẽ bước vào một thời kỳ mới huy hoàng, thời kỳ Empire: Total War.

ĐỨC ANH

Grayado Espada

http://ge.iahgames.com/vn/

intel Core 2 Quad inside
Quad-core. Unmatched.

LIMITED SIGNATURE EDITION ĐẾN VIỆT NAM!

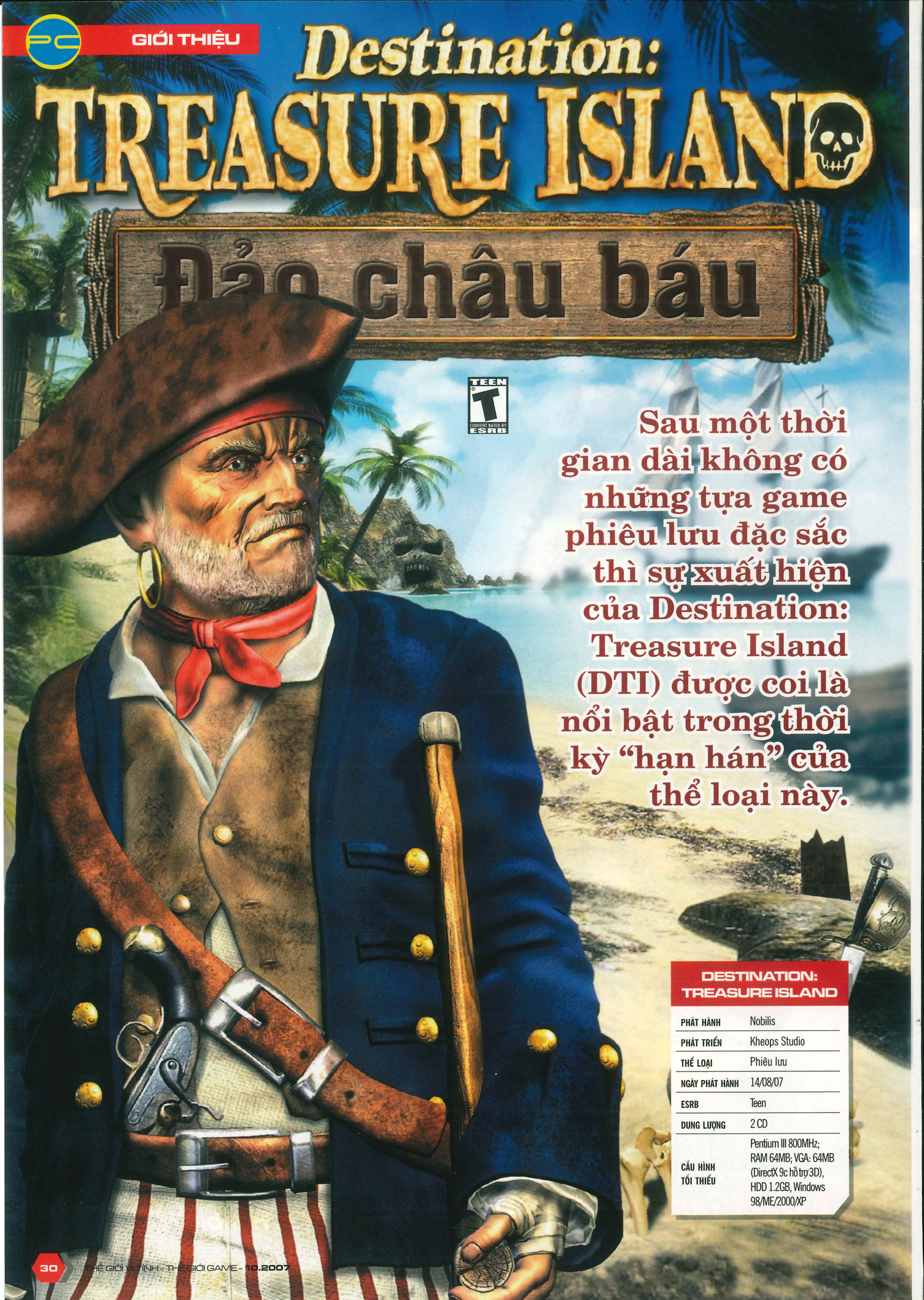
THẾ GIỚI MỚI – SỨ MỆNH MỚI

IAHGames imcGAMES www.imc.co.kr HanbitSoft bro CYBERWORLD

129 Nguyễn Trọng Tuyển, P.15 Q. Phú Nhuận, TP.HCM, Việt Nam
www.cyberworld.vn
Dịch vụ hỗ trợ khách hàng: 08-8462997
Email: ge@bro.com.vn

Destination: TREASURE ISLAND

Đảo châu báu



Sau một thời gian dài không có những tựa game phiêu lưu đặc sắc thì sự xuất hiện của Destination: Treasure Island (DTI) được coi là nổi bật trong thời kỳ "hạn hán" của thể loại này.

DESTINATION: TREASURE ISLAND	
PHÁT HÀNH	Nobilis
PHÁT TRIỂN	Kheops Studio
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	14/08/07
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium III 800MHz; RAM 64MB; VGA: 64MB (DirectX 9c hỗ trợ 3D), HDD 1.2GB, Windows 98/ME/2000/XP

Cốt truyện DTI tiếp nối cuốn tiểu thuyết nổi tiếng "Treasure Island" của nhà văn Rober Louis Stevenson với ý tưởng tạo cho người chơi cảm giác được phiêu lưu trên những hòn đảo đẹp đẽ và tràn đầy bí ẩn. Sau 4 năm, Long John Silver đang "ẩn dật" cùng vợ trên hòn đảo Emeral Isle hùng vĩ, tận hưởng cuộc sống an bình sau những tháng năm phiêu lưu trên biển. Chàng trai trẻ đồng hành cùng ông trong các cuộc phiêu lưu - Jim Hawkins, giờ đây đã là thuyền trưởng Hispaniola, một chiếc thuyền buôn lênh đênh trên biển Caribbean.

Tuy nhiên, khi bắt đầu trò chơi, Jim bị nhốt trong cabin của mình bởi 3 tên thủy thủ, những kẻ đã được Jim cứu sống trên một hòn đảo hoang vu. Chàng trai chưa vội thoát thân cho đến khi con vẹt của Silver xuất hiện trên cửa sổ mang đến tin nhắn của người cướp biển già, cùng mẩu bản đồ với những vần thơ bí ẩn gợi ý về kho báu của ông giấu trên đảo. Điều này đã thôi thúc Jim tìm cách trốn thoát và bắt đầu cuộc phiêu lưu truy tìm kho báu trên hòn đảo Emeral Isle đầy bí ẩn. Nào, bạn hãy cùng Jim khám phá điều đó.

Lối chơi

Nếu đã quen với các game trước đây của Kheops như Mysterious Island, Voyage hay Echo thì coi như bạn chỉ việc tiếp tục cuộc phiêu lưu của mình. Còn không, với giao diện của DTI, bạn chỉ cần 15 phút để làm quen. Giao diện "cũ" với góc nhìn người thứ nhất, xoay tròn 360 độ, cùng một bản đồ với những câu thơ gợi ý là đủ để bạn cùng nhân vật Jim khám phá mọi thứ trên đảo. Tìm kiếm, rà soát và kết hợp các đồ vật với nhau, giải mã dụng ý đằng sau đoạn thơ được cung cấp để mở ra một khu vực mới.

Để tiện đi lại, game hỗ trợ khả năng đi nhanh với việc sử dụng bản đồ và chọn nơi cần đến. Thêm vào đó, mỗi khi bạn giải ra một manh mối, câu thơ tương xứng sẽ được gạch đi, giúp loại bỏ những điều đã được khám phá. Ngoài ra, với tính năng save game tự do dù đang ở bất kỳ vị trí nào, DTI tạo cảm giác thuận lợi, dễ dàng cho người chơi. Tuy nhiên, thời lượng chơi game khá ngắn, chỉ tầm 4-5 giờ chơi là đã có thể "phá đảo" rồi.

Câu đố

Khi chơi một game phiêu lưu, bạn phải xác định được game yêu cầu mình giải quyết vấn đề gì. Đó cũng chính là câu đố lớn nhất của game. Khi đã nắm chắc vấn đề, bạn sẽ có hướng đi cụ thể và thoát khỏi tình trạng mơ hồ. Với DTI, thì đó là tìm ra kho báu. Sau khi xác định xong, bạn sẽ tìm cách giải quyết từng bước ngược lại để có được kết quả.

Hệ thống câu đố trong game có tính logic cao, và kết hợp nhiều kiểu đố với nhau. Có thể dễ dàng xác định hệ thống chuỗi câu đố như sau: muốn tìm ra kho báu thì cần có bản đồ; bản đồ lại nằm ở một vị trí nào đó và bạn lại phải xác định vị trí đó bằng một gợi ý. Kế đó, muốn có gợi ý thì phải giải một bài toán liên quan tới số hay tới chữ, hoặc có thể là ghép một đồ vật nào đó. Tất cả những điều này lại được gợi ý bằng những câu thơ "mơ hồ" mà game cung cấp. Như vậy bạn đã phần nào hiểu được cơ chế câu đố logic trong game, đồng thời ít nản lòng khi chưa tìm ra manh mối.

Trong số các câu đố "cỡ nhỏ" mà game dành cho mục đích thư giãn, việc kết hợp các vật bạn sưu tầm được để ghép thành những vật có giá trị và câu đố "thắt nút" chiếm số lượng lớn. Với việc ghép đồ, có thể bạn đã quá quen với chúng vì đa số các game phiêu lưu hiện nay đều có những câu đố dạng này. Với câu đố "thắt nút", có rất nhiều cách thắt nút, mỗi cách có cách thắt nút khác nhau, và với sự lựa chọn đúng - bạn sẽ hoàn thành việc thắt nút.

Xuyên suốt game còn có nhiều câu đố đòi hỏi bạn phải có kiến thức như việc chế tạo dụng cụ lăn thời xưa, cách sửa chữa và bắn súng đại bác, hay đó là việc giải đáp bài toán cổ đại để khám phá bí mật của hòn đảo có tên Emeral Isle. Theo ý kiến riêng của người viết, DTI như đang hướng dẫn những kĩ năng trong cuộc sống hơn là thách thức người chơi.

Đồ họa – Âm thanh

Tuy sử dụng engine đồ họa vốn đã lỗi thời so với hiện nay, nhưng Kheops vẫn biết cách sử dụng một cách hiệu quả trong việc thể hiện những hình ảnh đẹp, tràn ngập màu sắc tươi sáng. Đặt trong bối cảnh những hòn đảo hùng vĩ, cây cối đan xen với núi đá, bên cạnh là bờ biển, DTI vẫn thể hiện được những yếu tố mang lại hình ảnh đẹp khi mô tả hệ thực vật, bầu trời trong xanh với mây trắng, cát vàng, hiệu ứng nước với những gam màu tươi sáng. Game tạo được cảm giác thực, bắt mắt, nhẹ nhàng, mang đến cho người chơi cảm giác đi dạo hơn là một chuyến phiêu lưu trên hoang đảo. Nhân vật trong game không xuất hiện nhiều, họ thường xuất hiện thông qua những cảnh vẽ tay (comic) trong những đoạn chuyển cảnh.

Âm nhạc cũng là phần ghi điểm với những bản nhạc nền thể hiện được yếu tố vui nhộn, đặc trưng các giai điệu của thủy thủ, được phối với nhiều dụng cụ âm nhạc khác nhau, tùy vào sự thay đổi bối cảnh. Hướng tới ý niệm "game để giải trí", Kheops đã chọn những bản nhạc vừa mang đặc trưng của thế giới cướp biển, vừa nhẹ nhàng giúp người chơi thư giãn. Việc lồng tiếng cũng được chú ý, thể hiện cá tính của các nhân vật, đặc biệt chất giọng của Jim thể hiện được cá tính của một chàng trai trẻ nhưng cũng "nhừa nhựa" cướp biển.

Ưu

- Cảnh quan đẹp
- Câu đố logic, thú vị
- Cốt truyện hay, tiếp nối phần trước

Khuyết

- Game khá ngắn

Sống với cổ tích

Ở Destination Treasure Island, bạn sẽ cảm thấy vui vẻ, thoải mái, cảm giác giống như đang đọc một câu chuyện cổ tích với một kết thúc có hậu, rất xứng đáng với những gì đã trải qua. Game thực sự nhẹ nhàng, đạt đủ các yếu tố "game giải trí", xứng đáng để bạn "rinh" về.

LIÊN HOA

Bạn có biết:

- Dự án thực hiện game Destination Treasure Island ngay từ khi bắt đầu đã bị hạn chế về tài chính, nhưng với quan điểm mang đến cho người chơi những trải nghiệm thú vị, những giờ phút thư giãn giải trí, Kheops Studio đã thành công.

- Bài hát chính trong game có tên "Deadman's Chest" hay còn được biết đến là Fifteen Men On A Dead Man's Chest hay Derelict hay Yo Ho Ho. Là bài hát của thủy thủ trong cuốn tiểu thuyết của R.L. Stevenson và được viết thêm bởi Young E. Allison năm 1891. Kể từ đó nó được sử dụng cho nhiều các loại hình nghệ thuật khác nhau.

- DTI sử dụng bộ lịch của người Maya chỉ có 260 ngày (Tzolkin) để làm câu đố. Tuy nhiên các văn hóa trang trí chạm khắc trên những bánh xe đá thể hiện tháng, ngày thì lại mô tả sai. Emerald (ngọc lục bảo) cũng không phải là biểu tượng của người Maya, sẽ đúng hơn nếu đó là ngọc và đá vỏ trai. Tuy nhiên nó không ảnh hưởng nhiều vì game được phát triển theo hướng giải trí.

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN
TRÚNG THƯỞNG

Chương trình được áp dụng trên toàn quốc từ ngày
01/10/2007 đến 31/12/2007

THỂ LỆ THAM DỰ:
Bạn đọc thanh toán chi phí đặt tạp chí dài hạn cho 1 trong 3 seri tạp chí Thế Giới Vi Tính – PCW VN từ ngày 01/10 – 31/12/2007 sẽ có cơ hội trúng thưởng với nhiều phần quà có giá trị.

TỰ HÀO LÀ NHÀ TÀI TRỢ BẠCH KIM

Genius®
Live with Ideas

TÒA SOẠN SẼ TIẾN HÀNH BỐC THĂM VÀO NGÀY 15/01/2008
Kết quả được công bố trên:
- Website: www.pcworld.com.vn từ ngày 18/01/2008
- Thế Giới Game phát hành ngày 25/01/2008
- TGVT – PCW B phát hành ngày 01/02/2008
- TGVT – PCW A phát hành ngày 15/02/2008

QUY ĐỊNH CHUNG:
- Giải thưởng không có giá trị quy đổi thành tiền mặt hay chuyển nhượng.
- Người trúng giải thưởng phải chịu mọi khoản chi phí liên quan đến việc nhận giải.
- Vui lòng mang theo CMND hoặc hộ khẩu hoặc thẻ HS/SV khi nhận giải thưởng.
- Tạp chí TGVT - PCW VN có toàn quyền sử dụng hình ảnh, tên, địa chỉ của người trúng thưởng vào mục đích thương mại và quảng cáo mà không phải trả bất kỳ khoản chi phí nào.
- Sau 30 ngày kể từ ngày thông báo trúng giải thưởng, tạp chí TGVT - PCW VN có toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận.

Hãy liên hệ với chúng tôi ngay để trở thành một trong những nhà tài trợ chính thức của chương trình này.
Cô Nguyễn Minh Anh (số nội bộ 218),
email: anhnm@pcworld.com.vn

Địa chỉ liên hệ đặt tạp chí:
Tòa soạn:
Lầu 4, tòa nhà Itaxa House
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM.
ĐT: 08.9 304 324 (Ext: 116/129). Fax: 08.9 304 338

Văn phòng tại Hà Nội:
Phòng 903, tầng 9, tòa nhà HITTC
185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: 04.5 121 819. Fax: 04.5 121 822

Mọi chi tiết xin liên hệ 1900 555 551
www.shaiya.com.vn
Shaiya
Chương II: Sự Trở Lại Của Rồng
GAME ONLINE
MIỄN PHÍ
MÃI MÃI
VỚI HỆ THỐNG PVP ĐẶC SẮC
Nhiều cơ hội trúng thưởng
hấp dẫn cùng Shaiya !
SẮP PHÁT HÀNH
Chương III: LỜI SẤM TRUYỀN
SONO KONG
SAIGON TEL
SONOV
Địa chỉ: 159/31A Hoàng Văn Thụ, Q.Phú Nhuận-TP.HCM Điện thoại: 08. 8479624 - Fax: 08. 8479660

The Sims 2 (TS2) và những bản mở rộng từ lâu đã tạo được thành công lớn và có vị trí cao trong lòng người hâm mộ thể loại "đời sống ảo". Có vẻ như TS2 không có hồi kết, bởi từ lúc ra đời (2004) đến nay, đã có 6 bản mở rộng cho game. Với bản mở rộng mới nhất là Bon Voyage, người chơi lại có dịp thưởng thức những hương vị mới lạ nhưng không kém phần thân thuộc. Những "đấu đá" trong kinh doanh (bản Open for Business), lo âu trong thi cử (bản University)... sẽ được dẹp qua một bên, người chơi có thể hưởng thụ một kỳ nghỉ sảng khoái.

Vừa chơi vừa học

Trong bản The Sims: Bon Voyage (BV), người chơi có thể chọn một trong những điểm du lịch là Three Lakes, Takemizu Village và Twikkii Island. Bên cạnh đó, người chơi vẫn có thể sáng tạo những khu nghỉ mát theo ý thích riêng. Cũng như những phiên bản trước, BV cũng có sinh vật đặc trưng và đó chính là Bigfoot. Hơn nữa, BV sẽ có thêm nhiều nhân vật mới như Ninja, hải tặc... Nếu đã thu xếp mọi việc ổn thỏa, người chơi chỉ cần gọi một "cuốc" taxi và chọn điểm nghỉ dưỡng yêu thích. Mọi việc làm, học hành... ngay cả nấu nướng ở nhà sẽ được dừng lại cho đến khi chuyến du lịch kết thúc. Yên tâm đi chơi rồi nhé!

Điểm nổi bật nhất trong BV là cho phép các "simer" tham gia vào những cuộc phiêu lưu và có thể học hỏi những kỹ năng mới lạ. Đặc biệt là tìm kiếm câu trả lời và giải đáp các bí ẩn về các khu du lịch nhằm kiếm phần thưởng. Chẳng hạn, hãy "giục" simer của bạn học những điệu nhảy dân tộc trên đảo hay thậm chí những bài tập dạng dưỡng sinh. Sau đó, những "tuyệt chiêu" này có thể biểu diễn bất cứ lúc nào, ngay cả khi đã trở về với cuộc sống bình thường tại nhà. BV có rất nhiều thứ hấp dẫn như vậy "vẫy gọi" bạn. Điểm thú vị còn nằm ở chỗ khi đã giải mã các bí mật, bạn có thể đưa các nhân vật đặc trưng làm thành viên trong gia đình mình. Nếu gặp may, bạn thậm chí có thể nhận được phần thưởng là con búp bê bùa mê và tất nhiên sẽ làm tất cả mọi người đều phải yêu bạn hay chính xác hơn là nhân vật chính. Thậm chí, người chơi có thể học cả thuật dịch chuyển của Ninja để đi từ nơi này sang nơi khác dễ dàng.

Các địa điểm du lịch hấp dẫn

Cả ba địa điểm du lịch của BV đều là những nơi lý tưởng để cho simer của bạn có thể thư giãn. Tùy sở thích, bạn có thể chọn bãi biển rực nắng, những khu vườn kiểu Nhật hay những di tích cổ xưa làm địa điểm tham quan. Lấy đề tài du lịch làm trọng tâm, nên người chơi sẽ phải đặt phòng tại những khu "resort" hay khách sạn sao cho phù hợp với cá nhân hay cả một gia đình Sim. Tại những điểm du lịch, simer sẽ phải... nghỉ ngơi! Dĩ nhiên rồi, đây là kỳ nghỉ dưỡng mà. Ngoài các hoạt động riêng biệt, người chơi có thể sưu tầm những món đồ lưu niệm, trò chuyện với các nhân vật tại khu nghỉ mát. Hấp dẫn đấy, mấy "người" này sẽ chỉ cho bạn những tập tục cũng như hành động đặc trưng cho mỗi vùng.

Đóng vai trò không thể thiếu trong The Sims chính là Simolean (đơn vị tiền ảo trong dòng The Sims) và điều đó hoàn toàn đúng trong BV. Làm sao bạn du lịch mà không cần đến tiền nhỉ? Cũng như ngoài đời, trong game cũng có nhiều loại nhà nghỉ với giá cả tương xứng với "đẳng cấp" từ "đại gia" cho đến "vô sản". Những nơi tốt thì trang thiết bị nhiều và đẹp hơn, từ hồ bơi, bồn nước nóng và nhiều thiết bị cao cấp khác; những khách sạn thấp hơn cũng đạt được những điều kiện cơ bản để bạn không bị... chết đói hay lăn ra ngủ giữa đường.

Bạn cũng đừng quên đón taxi đến những khu vực dành cho khách du lịch. Nơi đây hội tụ khá nhiều cửa hàng mua sắm và là một nơi lý tưởng để simer của bạn tăng điểm trong giao lưu và kết bạn. Chán chê với việc xã giao thì mua sắm cũng là một hình thức xả stress vậy. Ngoài các vật dụng mới lạ, người chơi cũng có thể thưởng thức các loại hoa quả địa phương trông thật ngon mắt và hương vị thì chỉ có simer... mới biết.

Những hoạt động giải trí được nhà sản xuất sáng tạo khá đa dạng, bạn nên tận dụng khả năng tương tác với các simer khác để thực hiện những trò như xây lâu đài trên cát để tìm không khí vui vẻ cho cả nhóm. Đôi khi simer vui quá đến nỗi quên đi cả những đòi hỏi cơ bản như đói, mệt, vì vậy việc của bạn là giúp nhân vật của mình sinh hoạt điều độ và thích hợp.

Đi chơi về mà lại không có quà thì coi sao được? Simer của bạn cũng "tha" về rất nhiều vật dụng. Ngoài những thứ mua sắm đã đành, có những thứ đôi khi người chơi cũng

Kỳ Nghỉ Lý Thú

The Sims 2: Bon Voyage			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
EA		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 1,3GHz
Maxis		RAM	512MB
THỂ LOẠI		VGA	32MB
Mô phỏng			
NGÀY PHÁT HÀNH	04/09/07	HDD	1,5GB
DUNG LƯỢNG	1 DVD	OS	Windows 2000/XP/Vista
ESRB	Teen		

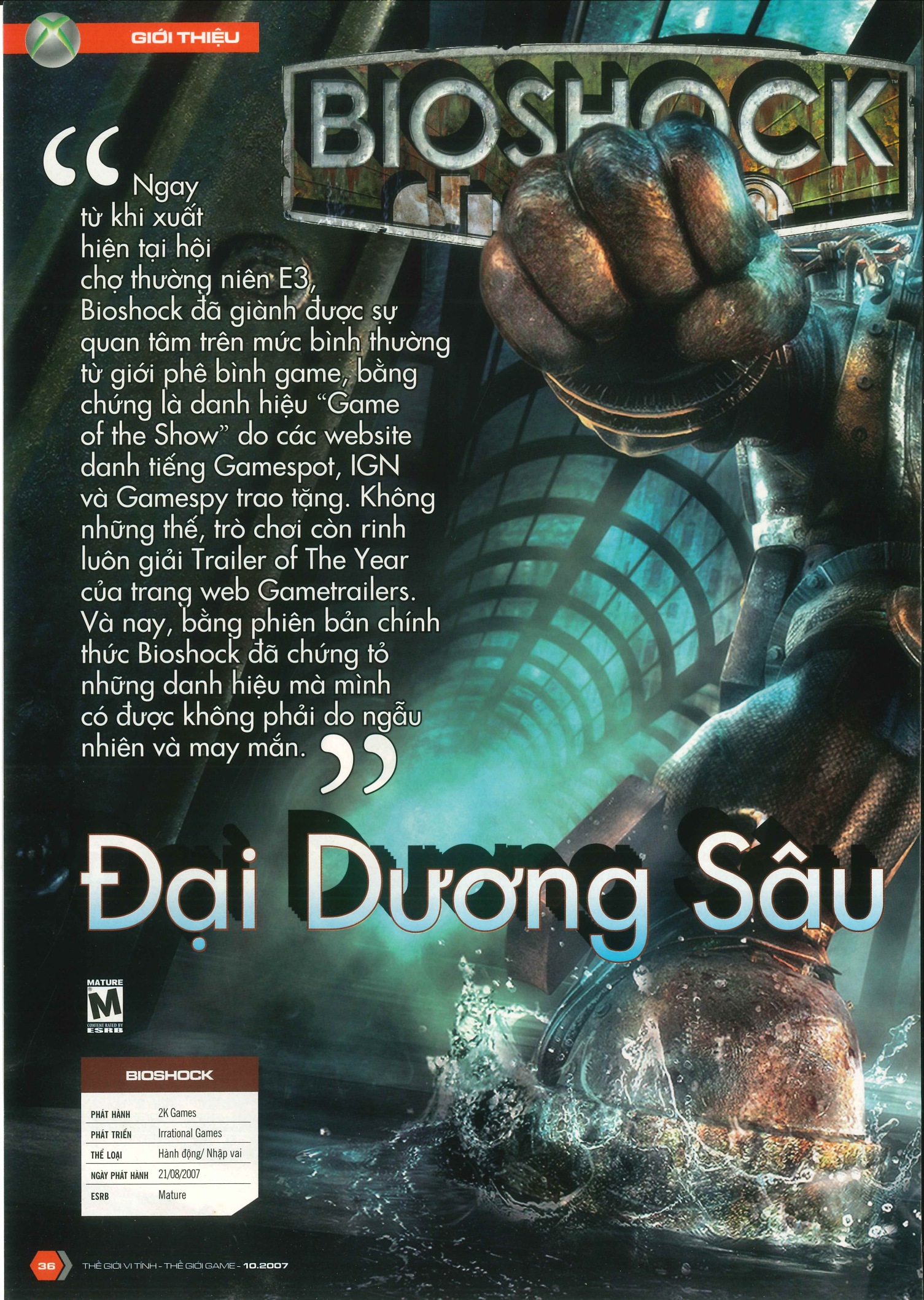
chẳng thể nhớ mình đã thu thập từ đâu ra. Chụp ảnh lưu niệm cũng là một nét mới trong The Sims. Với chiếc máy ảnh mới xuất hiện trong game, bạn có thể ghi lại những khoảnh khắc tuyệt vời nhất trong kỳ nghỉ, hay những lúc vui vẻ bên bạn bè, gia đình. Hãy nhớ đừng để thiếu chính mình trong những bức ảnh khó quên, vì thế bạn có thể nhờ các simer đi ngang chụp cho cả nhóm. Chưa hết, nếu nhân vật của bạn có chuyến nghỉ mát thực sự vui vẻ thì dường như tinh thần cũng được "nâng cấp" nên việc học các kỹ năng cũng sẽ nhanh hơn và điểm cũng cao hơn; những mong muốn của simer cũng dễ dàng được thỏa mãn. Và các vật dụng bí mật "đặc trưng" của dòng The Sims sẽ được "bật mí" khi chuyến phiêu lưu đạt kết quả tốt.

Hình ảnh, âm thanh vẫn giữ phong độ

Bản mở rộng BV xem ra cũng đáng "đồng tiền bát gạo", nếu so sánh với các phiên bản từ trước đến nay của TS2. Các khu vực dành cho du khách và khu nghỉ dưỡng được thiết kế sắc sảo và đa dạng về sắc màu hơn các khu vực đặc biệt trong các phiên bản khác. Theo cảm nhận của người viết và hẳn bạn cũng dễ dàng nhận thấy các khu vực tham quan đều được "chăm chút" hơn các phiên bản trước với rất nhiều vật dụng cũng như du khách tham quan. Tuy nhiên, đây cũng là một nhược điểm khó chữa của The Sims, bởi những lúc xoay chuyển góc nhìn hay phóng to, thu nhỏ sẽ xảy ra tình trạng giật hình, mặc dù chế độ hình ảnh để mức trung bình. Nhưng bù lại những khuyết điểm đó, bản mở rộng cho phép người chơi xây dựng cũng như "độ" lại các khu vực nghỉ mát theo ý thích. Âm nhạc cũng là một trong những yếu tố làm nên "chất" The Sims nói chung và BV nói riêng. Những giai điệu sôi động trong suốt chuyến nghỉ mát làm người chơi cảm thấy thư giãn và thoải mái. Hơn nữa, những ca khúc dành riêng cho phiên bản này nghe cũng hào hứng hơn, những giọng nói chỉ có simer mới hiểu thì vẫn như vậy, ồn ào và "hiểu chết liền"!

Nhìn chung, Bon Voyage vẫn giữ được nét truyền thống của TS2, nhưng những tinh tiết trong game cũng như hình ảnh mới đã tạo nên những yếu tố bất ngờ đầy lôi cuốn cho người chơi. The Sims 2 Bon Voyage không chỉ dành riêng cho fan The Sims, mà còn rất thích hợp cho những bạn không có dịp... nghỉ mát vào mùa hè vừa qua.

SU ĐỒNG



"Ngay từ khi xuất hiện tại hội chợ thường niên E3, Bioshock đã giành được sự quan tâm trên mức bình thường từ giới phê bình game, bằng chứng là danh hiệu "Game of the Show" do các website danh tiếng Gamespot, IGN và Gamespy trao tặng. Không những thế, trò chơi còn rinh luôn giải Trailer of The Year của trang web Gametrailers. Và nay, bằng phiên bản chính thức Bioshock đã chứng tỏ những danh hiệu mà mình có được không phải do ngẫu nhiên và may mắn."

Đại Dương Sâu

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

BIOSHOCK

PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	Irrational Games
THỂ LOẠI	Hành động/ Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	21/08/2007
ESRB	Mature

Thảm

Bối cảnh

Vào những năm cuối thập niên 40, thế giới trở nên căng thẳng sau Thế Chiến thứ hai, môi trường bị tàn phá nặng nề. Một bộ phận của thế giới loài người vì chán nản cuộc sống trên mặt đất đã tự tách ra, tự xây dựng một thiên đường riêng nằm sâu hàng chục ngàn mét dưới mực nước biển. Rapture, thành phố dưới đáy đại dương của nhà tài phiệt Andrew Ryan đã ra đời với tất cả ước mơ của nhân loại lúc bấy giờ: hiện đại, hòa bình, năng lượng sạch, thực phẩm vô tận và hoàn toàn tách biệt với thế giới bên ngoài. Để bảo vệ thành phố khỏi những cặp mắt tò mò từ mặt đất, Rapture còn thành lập một lực lượng an ninh riêng cực kỳ hiện đại.

Càng về sau, những nghiên cứu về đại dương học đã đem lại cho Rapture những thành tựu đột phá trong công nghệ biến đổi và cấy ghép gen, đặc biệt là gen ADAM của tiến sĩ Bridgette Tenenbaum. ADAM có thể đem lại những biến đổi siêu phàm cho cơ thể con người. Tuy nhiên, chính khám phá độc đáo này đã biến Rapture thành một mớ hỗn loạn khi nổ ra xung đột giữa các thế lực tranh giành ADAM. Nhưng không ai trong Rapture nhận ra ADAM giống như một thứ thuốc gây nghiện, từ từ gặm nhấm sinh khí người sử dụng, khiến họ bị lệ thuộc, thậm chí đánh mất cả nhân tính. Như một hệ quả tất yếu, Rapture dần dần sụp đổ, trở thành một thành phố hoang vu, chỉ còn tồn tại người máy và cư dân đột biến gen hung hãn.

Trở lại với Jack - nhân vật chính của trò chơi, thời điểm lúc này là năm 1960 và anh đang bắt đầu chuyến bay vượt Đại Tây Dương của mình. Đột ngột, chuyến bay của Jack gặp sự cố, máy bay nổ tung cùng với tất cả hành khách ngoại trừ anh. Sống sót giữa đám mảnh vỡ, Jack thấy mình đang ở giữa đại dương sâu thẳm, xa xa là ánh đèn le lói giống như ngọn hải đăng. Không ngần ngại, anh bơi về phía ánh sáng kia và mở cửa bước vào thang máy bí ẩn, nơi đưa anh xuống Rapture, thiên đường năm nào nay đã thành địa ngục...

Thành phố của nỗi sợ

Mặc dù được xây dựng theo mô tuýp game kinh dị nhưng Bioshock (BS) không đi theo cách thường thấy đại loại như vài con quái vật nhảy xổ vào mặt bạn. Nỗi sợ mà BS mang đến cho người chơi chính là sự hoang mang từ bên trong. Bởi Rapture là một hành phố có dân cư thưa thớt nên cảm giác một mình bước đi trên những con phố vắng vẻ không phải lúc nào cũng dễ chịu. Đó là còn chưa kể do chìm sâu dưới mặt nước biển nên bao bọc cả thành phố là thứ ánh sáng nhân tạo yếu ớt. Mặt khác phong cách xây dựng cổ điển của thập niên 30 như ghế sofa, dàn đèn chùm phổ biến của tầng lớp quý tộc; văng vẳng những khúc nhạc jazz từ dàn đĩa rên rỉ nghe rất ai oán. Tất cả hợp thành một bầu không khí ngột ngạt, khó thở.

Sống giữa một thành phố "chết" và đầy rẫy nguy hiểm từ các Splicer (những người sử dụng ADAM quá liều dẫn đến mất trí), Jack được trang bị kho vũ khí tương đối đủ như cờ lê, súng ngắn, súng máy, shotgun, súng phun hóa chất, súng phóng rocket và một cây nỏ cơ động. Mỗi vũ khí có khoảng ba loại đạn với mức sát thương khác nhau để người chơi tùy chọn. Bạn có thể chủ động cải thiện chức năng mới cho chúng tại các trạm nâng cấp được rải quanh thành phố. Khả năng nâng cấp sẽ phụ thuộc tùy vào từng loại vũ khí: như khả năng chống rung cho súng máy, hoặc nâng tầm bắn của nỏ... Do hoàn toàn miễn phí và cải thiện đáng kể cho vũ khí nên các trạm nâng cấp này được giấu khá kĩ và bạn phải bỏ không ít thời gian để lùng sục.

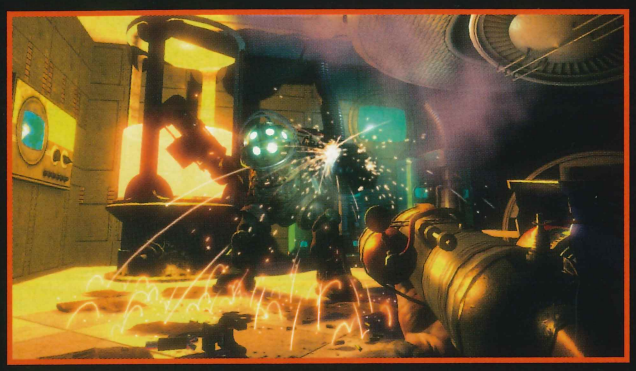
Tuy nhiên đó chỉ là bề nổi của BS bởi tâm điểm chính của trò chơi lại nằm ở ADAM, một loại gen đột biến cho phép Jack có thể sử dụng các kĩ năng đặc biệt Plasmid. Các kĩ năng này rất đa dạng và chính sự đa dạng này đã làm cho kịch bản chiến đấu của trò chơi trở nên sống động hơn bao giờ hết khi so sánh với tất cả các game hành động từ cổ điển đến hiện đại. Giải quyết bạo lực bằng con đường súng đạn là phương án "rẻ tiền" nhất trong BS bởi thực tế bạn có thể kết thúc game mà đạn dược trong túi vẫn luôn đầy ắp. Ví dụ bạn có thể làm tê liệt đối phương tạm thời bằng điện hoặc làm chúng lơ là mất cảnh giác bằng những đàn ong hiếu chiến và tranh thủ kết thúc bằng cờ lê. Sử dụng Telekinesis (tương tự súng trọng lực của Gordon Freeman trong Half Life 2) để hút những quả bom chưa cháy hết ngòi trả lại cho khổ chủ. Ngoài ra, bạn có thể đánh lừa các camera an ninh và các ụ súng máy tự động bằng cách sử dụng Bull Eye (một dạng khác của Plasmid) ném về phía đối phương để chúng làm bia đỡ cho mình.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.726.1373
Email : quocdaivn@yahoo.com

PSP: 3 triệu 3 / PSP Slim: 3 triệu 5 / WII: 4 triệu 7
PS2: 2 triệu 7 / NDS: 2 triệu 7 / PS3: 8 triệu 7 / GBA: 1 triệu 550

- Nhận đặt mua, đổi game PSP, PS3, băng GBA, copy game PSP
- Các loại phụ kiện cho PS3 , WII , PS2 , PSP , NDS , XB360 , GBA
- Sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game
- Gắn modchip PS2 , WII - Mua bán các máy Game đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

Nhân dịp Hotgame khai trương cửa hàng mới tại 331 - Giải Phóng (Điện thoại: 04.292.34.55)
Giảm giá tất cả các hệ máy Console từ 10/9 đến 1/11 - Hãy truy cập www.hotgameshop.net để xem thông tin



Mặt khác, bạn có thể chủ động chiêu mộ các ông bố - Big Daddy làm đồng minh đắc lực bằng kĩ năng Hypnotize. Còn gì bằng khi bạn có thể rảnh tay thu thập vật dụng trong khi chuyện "dao búa" đã có các đệ tử lo liệu.

Có hơn 50 kĩ năng Plasmid như vậy để bạn mở khóa trong suốt quá trình chơi. Tuy nhiên để sở hữu hầu hết các kĩ năng quý giá này bạn phải dùng ADAM thu được để mua ở các Gatherer's Garden. Và ADAM chỉ có thể thu được từ các Little Sister trong game. Oái oăm ở chỗ các Little Sister bao giờ cũng được bảo vệ từ những tên Big Daddy với sức mạnh khủng khiếp, tốc độ nhanh như điện xẹt và trong tay bao giờ cũng lăm lăm những vũ khí hạng nặng mà ấn tượng nhất là mũi khoan khổng lồ có thể tiễn bạn lên thiên đường chỉ với một đòn chí mạng.

Điều đáng nói ở đây là các Big Daddy không bao giờ chủ động tấn công trừ phi bạn là người gây sự đầu tiên, tất cả chỉ vì một chuỗi dữ kiện ràng buộc nhau Little Sister – ADAM – Plasmid. Đúng như những gì mà Kenneth Levine – phát ngôn viên của 2K Games đã nói "Trong tác phẩm nghệ thuật này, chúng tôi muốn khách hàng thử thách lương tâm của chính mình. Nếu muốn làm điều đó ngoài đời thực, người ta cần đến những nơi tối tăm. Và Bioshock đã đưa họ đến chỗ tối". Sau khi vượt qua những ông bố Big Daddy xấu xí để tiếp cận các Little Sister, bạn sẽ có hai tùy chọn để quyết định. Nhẫn tâm khai thác chúng (Harvest) sẽ cung cấp cho nhân vật chính 160 ADAM. Nếu chọn giải pháp nhân đạo hơn là giải thoát cho chúng trở thành người bình thường (Rescue) bạn chỉ được phân nửa ADAM so với lựa chọn kia. Mặt khác, số lượng các Little Sister xuất hiện trong game không nhiều. Điều này đồng nghĩa với cơ hội sở hữu các Plasmid cao cấp của bạn sẽ bị giảm đi đáng kể nếu đi theo con đường chính đạo, một trò chơi tâm lý được sắp đặt khéo léo mà nhà sản xuất đang đánh đố game thủ. Có lẽ đây cũng là nguyên nhân chính khiến BS có khá nhiều kết thúc tùy thuộc vào chọn lựa của người chơi, điều tương đối hiếm ở các game shooter khác.

Ngoài chìa khóa chính là Plasmid và kho vũ khí đồ sộ, trong BS bạn sẽ được cung cấp thêm một chiếc máy ảnh đặc biệt "Research Camera" cho phép nghiên cứu đặc điểm riêng của từng loại địch thủ. Hình chụp chất lượng càng cao (qua thang điểm A, B, C) điểm nghiên cứu sẽ được cộng thêm càng nhiều. Việc này sẽ giúp bạn học thêm những kĩ năng hữu ích như SportBoost giúp tăng khả năng di chuyển và né đòn, hay Natural Camouflage khiến đối phương khó phát hiện khi bạn đang đứng im. Vì vậy, đừng quên trổ tài phó nháy khi có cơ hội.

Thực, ấn tượng

Được xây dựng trên bộ Unreal Engine 3 nổi tiếng, hiện nay đã được chỉnh chu thêm vài chi tiết mới cho phù hợp, BS đã thực sự chinh phục game thủ bằng nền đồ họa hợp hồn của mình. Cảnh nền của game được dàn dựng công phu với nhiều hiệu ứng đổ bóng, ánh sáng phức tạp, nhờ vậy trò chơi tạo cảm giác rất thực về Rapture – thành phố dưới đáy biển. Khâu thiết kế nhân vật cũng khá chín mùi nhờ đánh vào tâm lý người chơi khá độc đáo như ánh mắt vô hồn kèm theo những nụ cười đầy thâm hiểm của các Slicer, vẻ non nớt ẩn chứa đầy cảm xúc của các Little Sister mỗi khi chúng nép sau lưng các ông bố Big Daddy hay

Ưu

- Âm và sắc được đầu tư tốt.
- Cách chơi sáng tạo.
- Cho phép người chơi tùy chọn với nhiều kết thúc khác nhau.

Khuyết

- Vài hạt sạn nhỏ ảnh hưởng đến kịch tính của game.

khi được chính bạn giải thoát. Âm thanh của game cũng để lại ấn tượng sâu sắc nhờ những đoạn lồng tiếng diễn cảm và khả năng mô phỏng rất tốt các tiếng động như bom nổ, kính vỡ, tiếng nước chảy...

Hạt sạn duy nhất có thể tìm thấy ở trò chơi chính là sự xuất hiện hơi thừa của các điểm hồi sinh Vita-Chamber. Bằng các điểm hồi sinh miễn phí này người chơi có thể hồi phục nguyên trạng máu lẫn đồ dùng mang theo trước khi "lâm trận" – một sắp xếp khá ưu ái cho các game thủ cho dù họ đã sử dụng đi sử dụng lại nơi này khá nhiều lần. Nếu khai thác tốt lỗ hổng này bạn có thể tiết kiệm được khá nhiều tiền bạc cho việc mua vật dụng, đồng thời biến những trận đánh trở nên dễ thở. Đây cũng là nguyên nhân chính khiến game thủ ít quan tâm đến chức năng save/load nhanh như trong các game hành động trước đây đồng thời độ kịch tính của game bị giảm phần nào.

Thách thức lớn

Với sự xuất hiện đầy ấn tượng, Bioshock nghiễm nhiên trở thành đối thủ nặng ký cho những ông lớn như Halo 3, Metroid Prime 3, Call of Duty 4, Crysis... Tuy nhiên, trước khi xem ai là chủ nhân của vòng nguyệt quế tại sao bạn không tranh thủ cơ hội thử qua một trong những game hành động nhập vai xuất sắc nhất năm nay.

HOÀNG LÊ

Những tiền bối của Bioshock

1. System Shock (SS)

Do Looking Glass Studios phát triển, SS ra đời năm 1994, lấy bối cảnh là Citadel Station năm 2072. Người chơi vào vai hacker vô danh chống lại dã tâm của trí thông minh nhân tạo có tên SHODAN.

Điều đáng ngạc nhiên là dù gần như hoàn thiện về mọi mặt nhưng số lượng SS bán ra cực kỳ khiêm tốn là 170.000 bản. Tạp chí điện tử GameSpy từng ví von chất lượng của trò chơi giống tranh vẽ của danh họa Vincent van Gogh, đồng thời cũng nhận định "Đây là trò chơi hay nhất trên nền PC năm 1994, trong khi mọi người đang mải mê trong Doom II". Tạp chí PCGamer cũng có nhận xét: "Bất kể bạn đang tìm kiếm trò chơi thể loại nào thì vẫn sẽ tìm được điểm gì đó trong SS khiến bạn hài lòng", đồng thời trao danh hiệu "Game phiêu lưu hay nhất năm 1994" cho trò chơi.

Khá nhiều nhà phát triển sau này chịu ảnh hưởng của SS, điển hình như Warren Spector, người tham gia dự án Deus Ex nổi tiếng: "Tôi khao khát được xây dựng một trò chơi chuẩn mực như Looking Glass đã làm với System Shock". 2K Boston/2K Australia (trước là Irrational Games, thành lập từ cựu binh của Looking Glass) cho biết "...đó luôn luôn là tựa game lý tưởng mà chúng tôi muốn làm".

Nhiều năm sau ngày phát hành, System Shock vẫn được vinh danh vào danh sách những tựa game hay nhất mọi thời đại của PC Gamer, GameSpy và Computer Gaming World.

2. System Shock 2

5 năm sau kể từ lần ra mắt đầu tiên, Looking Glass Studios và Irrational Games đưa ra mắt phiên bản thứ hai của SS. SS2 lấy bối cảnh năm 2114, bốn mươi hai năm sau sự kiện của System Shock. Người chơi vào vai chàng lính không tên của tổ chức Unified National Nominate (UNN) với nhiệm vụ chống thông minh nhân tạo SHODAN – đã được hoàn thiện hơn nhiều so với phiên bản đầu.

Cũng như phiên bản đầu, SS2 đã giành được một lô danh hiệu "Game of the Year" từ các tạp chí và website uy tín như USA Today, CNET, Evil Avatar, Intelligamer... Trong bảng xếp hạng những trò chơi hay nhất mọi thời đại của IGN, SS2 xếp thứ 41, và thứ 5 của PCGamer.

Tại sao có tên là Bioshock?

Vào ngày 09/01/2006, Electronic Arts, nơi chịu trách nhiệm phát hành hai phiên bản đầu của trò chơi trước đây cho biết họ đã đăng ký độc quyền tên gọi "System Shock" tại Mĩ để sử dụng cho phiên bản mới. Điều thú vị là thông tin này lại gần với thời điểm mà Take-Two Interactive tuyên bố đã sở hữu hãng phát triển Irrational Games. Có lẽ EA đã nhanh tay hơn Take-Two Interactive một nhịp trong việc lấy tên thương hiệu trò chơi.

Trong ấn phẩm Game Informer 07/2006 và tháng 09/2006 của tạp chí PC Gamer UK đều cho biết EA đang huy động nhân viên đứng sau dự án Godfather trước đây tham gia tiếp vào việc thực hiện System Shock 3. Tuy nhiên, việc này khiến nhiều fan trước đây lo ngại phiên bản mới khó lòng kế thừa và phát huy được những đặc trưng của các phiên bản trước vì không được sản xuất bởi đội ngũ thiết kế cũ là Irrational Games và Looking Glass Studios (đã tan rã). Thực tế đã chứng minh thương hiệu Medal of Honor của EA đang xuống dốc không phanh sau khi các thành viên cốt cán của 2015 (từng đảm nhận rất thành công Medal of Honor: Allied Assault) rời khỏi đây và lập Infinity Ward, phát triển xêri Call of Duty.

Looking Glass Studios

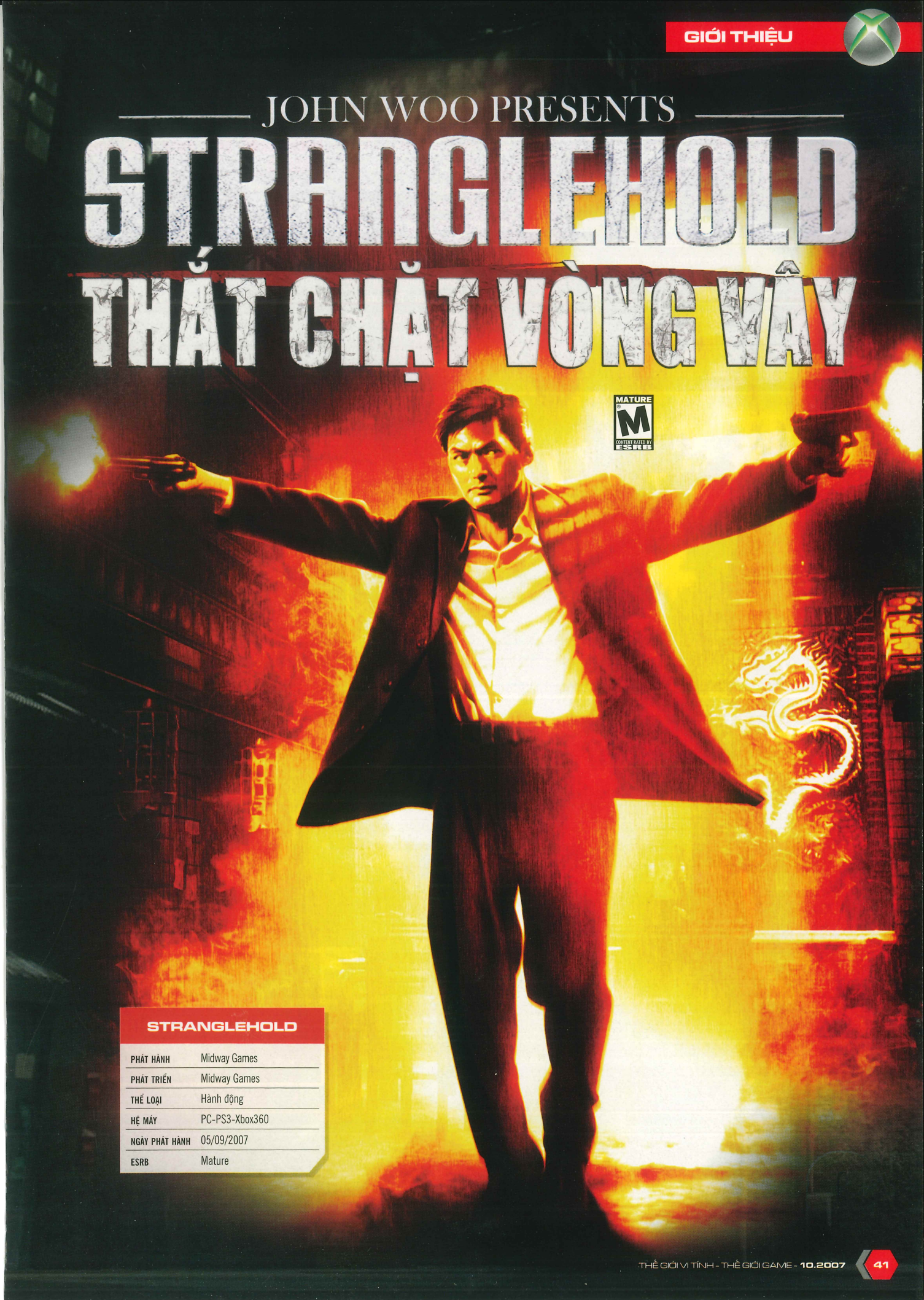
Thành lập 1990 bởi Paul Neurath (sáng lập Blue Sky Productions) và Nerd Lerner, vốn có tên là Looking Glass Technologies sau khi Blue Sky Productions và Lerner Research sát nhập.

Các tựa game của công ty đều được giới chuyên môn đánh giá cao về tính sáng tạo, khả năng tương tác tốt, kịch bản hay (Thief: The Dark Project, Thief II: The Metal Age, ...). Tuy nhiên, doanh số đều rất ảm đạm. Có lẽ đây cũng là nguyên nhân khiến hãng buộc phải đóng cửa vào 24/05/2000. Nhiều nhân viên ưu tú đã sang làm việc tại các studio danh tiếng như Ion Storm, Irrational Games, Harmonix... và đã tham gia những dự án để đời như Deus Ex, Half Life 2, Freedom Force, The Elder Scrolls IV: Oblivion và gần đây là Bioshock.

JOHN WOO PRESENTS

STRANGLEHOLD

THẮT CHẶT VÒNG VÂY



STRANGLEHOLD	
PHÁT HÀNH	Midway Games
PHÁT TRIỂN	Midway Games
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC-PS3-Xbox360
NGÀY PHÁT HÀNH	05/09/2007
ESRB	Mature

LẬT LẠI NGUỒN GỐC "BULLET-TIME"

Năm 1999, bộ phim Ma Trận (The Matrix) của anh em nhà Wachowski đã tạo nên làn sóng hâm mộ cuồng nhiệt của các fan điện ảnh nhờ một kịch bản hấp dẫn, dàn diễn viên nổi tiếng và đặc biệt là hiệu ứng "bullet-time" (tạm dịch là làm chậm thời gian) được sử dụng trong phần lớn các pha hành động. Hiệu ứng đặc biệt này ngay lập tức được nhiều nhà phát triển game nắm bắt để đưa vào sản phẩm của mình như Requiem: Avenging Angels (Cyclone Studios), Conker's Bad Fur Day (Rare). Nhưng mãi đến tháng 7 năm 2001, khi trò chơi Max Payne của Remedy Entertainment đổ bộ lên thánh địa PC, hiệu ứng "bullet-time" mới gây được sự chú ý cho các nhà phát triển nhờ tạo bước đột phá cho các game hành động thời bấy giờ. Max Payne và phiên bản thứ hai Max Payne 2: The Fall of Max Payne sớm trở thành "chuẩn" cho các game hành động ứng dụng hiệu ứng đặc biệt này.

Nhưng ít ai biết được đạo diễn gốc Hoa, John Woo (Ngô Vũ Sâm) mới là một trong những người đầu tiên ứng dụng hiệu ứng trên trong các tác phẩm điện ảnh nổi tiếng của mình như A Better Tomorrow, Hard Boiled. Và nay, Stranglehold - sản phẩm video game đầu tiên giữa ông, diễn viên Chow Yun-Fat (Châu Nhuận Phát) và studio Midway Chicago đang muốn khẳng định lại điều này trên cả ba nền máy Xbox 360, PS2 và PC.

CÔNG NGHỆ PHÙ PHÉP CHO HARD BOILED 2

Được xem là hậu bản không chính thức của bộ phim Hard Boiled do chính ông làm đạo diễn năm 1992, Stranglehold diễn ra ở thời điểm nhiều năm sau bộ phim Hard Boiled. Thanh tra cảnh sát Tequila một lần nữa dính vào vòng vây của bọn tội phạm, sau khi đồng nghiệp của anh bị hại dưới tay băng gangster lớn nhất tại đặc khu hành chính thuộc Trung Quốc, người vợ cũ và con gái bị bắt làm con tin, Tequila buộc phải chủ động vào cuộc bởi đây là lựa chọn duy nhất của anh...

Tất nhiên, kịch bản không phải là trọng tâm của những tựa game hành động như Stranglehold hướng tới, bởi những pha hành động đấu súng đến nghẹt thở của thanh tra Tequila mới là điểm khai thác chính của trò chơi. Tuy nhiên, để các cảnh chơi tạo được hiệu quả chân thực cao, Midway đã thiết kế riêng hệ thống vật lý Massive D cho phép gia tăng tối đa mức độ tương tác giữa người chơi với môi trường game. Điều này không chỉ phô trương đồ họa dựa trên Unreal Engine 3 tích hợp Engine vật lý Havok tân tiến của trò chơi, mà còn ảnh hưởng trực tiếp đến gameplay. Ví dụ, bạn có thể lật ngược bàn ghế để chọn nơi ẩn nấp, đu người qua lan can bằng đèn Neon trang trí; trượt mình trên các xe đẩy và không ngừng nhả đạn vào đối phương trong tầm ngắm, hoặc tranh thủ phát hỏa vài thùng dầu được đặt sát các tốp địch thủ. Khai thác những yếu tố kể

ƯU
- Khả năng tương tác vật kỷ cao.
- Cảnh nền được thiết kế đẹp mắt.

KHUYẾT
- Tính năng chơi mạng kém.
- Thời gian chơi ngắn.

trên cùng với tài thiện xạ "headshot" giúp bạn kiếm được những điểm thưởng quý giá để giải mã những đoạn phim ẩn hoặc hình art work của trò chơi.

Đối thủ trong Stranglehold cũng không thuộc dạng "gà mờ" để bạn bắt nạt bằng những công thức nêu trên. Ngoài việc áp đảo về số lượng và vây hãm từ mọi phía để tranh thủ áp sát ra đòn cận chiến, chúng có thể sử dụng chính các vũ khí được vũ trang như shotgun, súng máy cho đến súng phóng lựu để buộc bạn phải liên tục tìm chỗ núp mới. Lần này, game cung cấp cho người chơi thêm chức năng Tequila Time (có tác dụng y hệt bullet-time) để làm chậm lại diễn tiến trong game nhằm xử lý các pha hành động dễ dàng hơn. Tequila Time có thể kích hoạt tự động bằng cò trái (LT) khi bạn ở gần đối phương nhưng bạn vẫn có thể chủ động bật chức năng này bằng cò phải (LP) tùy diễn biến trong game.

Ứng với mỗi pha hành động đẹp mắt hay mỗi hạc giấy tìm được (nằm ẩn trên màn chơi), một thanh biểu kế hình tròn được đổ đầy cho phép bạn sử dụng một trong bốn loại bom Tequila và được phân bố trên D-pad để bạn tùy ý kích hoạt khi cần thiết. Loại đầu có tên Health Boost giúp hồi phục tạm thời một lượng máu nhỏ để Tequila có thể cầm chân địch trong thời gian tìm kiếm túi cứu thương hoặc vượt qua điểm tập kết. Trong khi đó, với Precision Aiming (PA), một ống ngắm sẽ được lia ngay mục tiêu và bạn chỉ việc điều chỉnh hồng tâm chính xác để bóp cò; PA rất thích hợp để chiếu cố các tay bắn tỉa từ xa. Barrage – loại thứ ba - cho bạn 20 giây sử dụng vũ khí bất kỳ trên tay với lượng đạn không hạn chế. Cuối cùng là Spin Attack, kĩ năng sát thủ mới nhất cho phép Tequila dẹp gọn mọi địch thủ trong phạm vi hủy diệt, ngay cả những tay trùm cũng bị nướng một lượng máu kha khá khi lãnh phải đòn này.

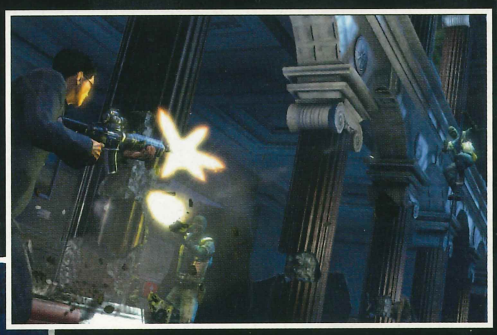
Một bổ sung hấp dẫn khác của

Stranglehold là những loạt "Stand-offs", tương tự những pha đấu súng kiểu Cao Bồi Viễn Tây trước đây. Tuy nhiên, thay vì một đối một theo cách thông thường, mỗi khi bước vào loạt Stand-offs này, Tequila thường phải đơn phương chạm trán trực diện với năm đến sáu đối thủ bằng cặp súng ngắn Berretta. Khi Stand-offs diễn ra, khả năng di chuyển của Tequila bị tạm khóa và bạn chỉ được phép sử dụng hai phím analog để lách đạn, điều chỉnh hồng tâm thích hợp để khai hỏa. Vì chỉ diễn ra trong tích tắc nên Stand-offs đòi hỏi bạn phản xạ nhanh và cái đầu tương đối "lạnh".

ƯU VÀ KHUYẾT

Thời gian chơi của Strangelhold tương đối ngắn so với game hành động khác trên thị trường, chỉ cần bỏ ra khoảng 6 tiếng là bạn có thể hoàn tất. Mặt khác, do tập trung chính cho phần chơi đơn nên mục chơi mạng của Stranglehold chỉ thêm vào cho có lệ mà không thực sự nổi bật nếu không muốn nói là lép vế hơn nhiều tựa game khác. Trí thông minh của máy thi thoảng cũng có chút vấn đề, điển hình như màn The Mega Restaurant, cảnh Mega Battle, khi chạm trán với trùm chính của màn chơi bắn khá rát, nếu chỉ dựa vào các cột nhà dưới đất để "cạch tay đôi" thì cơ hội thắng sẽ rất khó. Tuy nhiên, bạn có thể tận dụng nhược điểm không biết leo cầu thang của tên này (lỗi khá ngớ ngẩn của game) để tranh thủ lên lầu bơm máu rồi "chiến" tiếp.

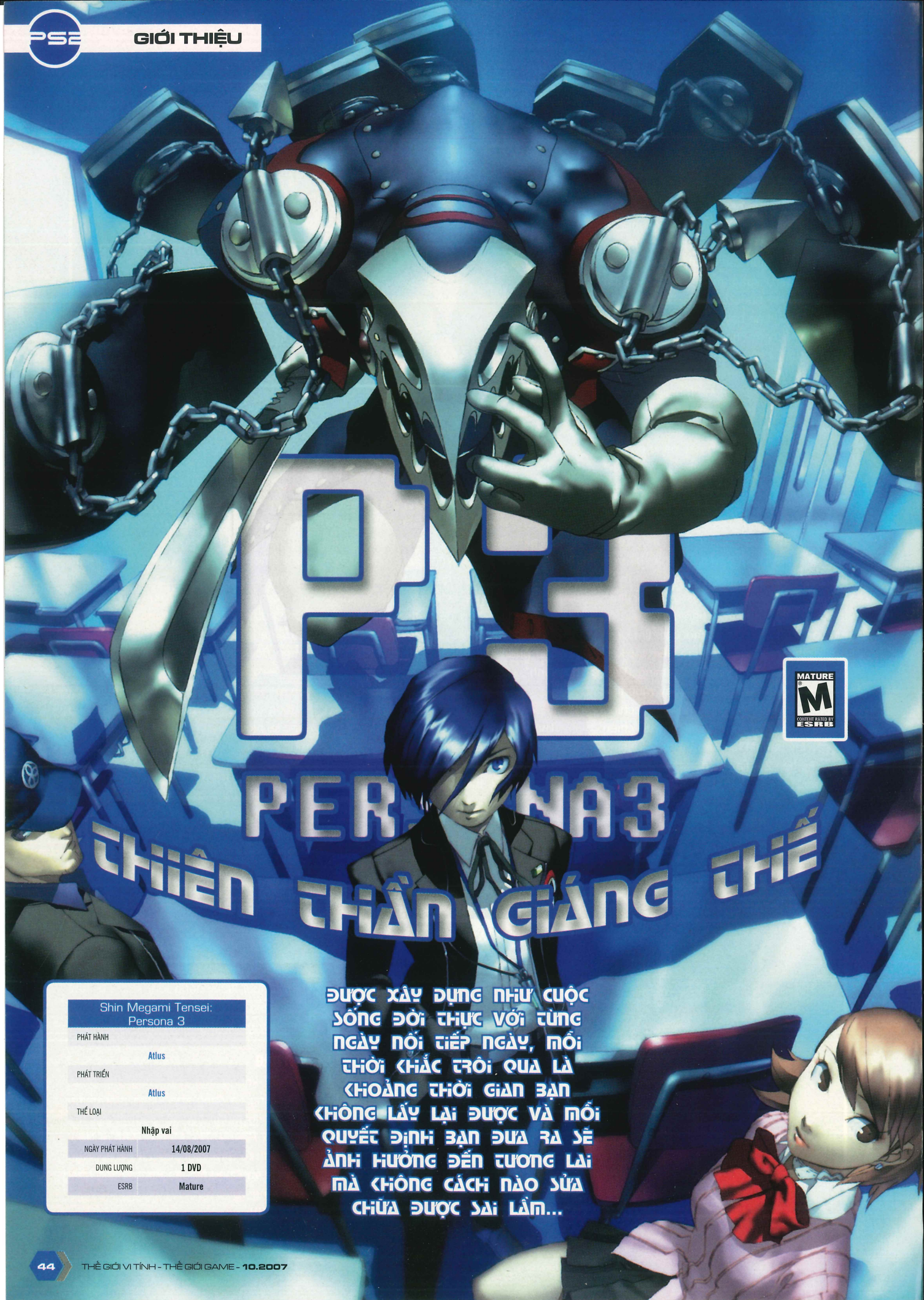
Không thật sự chín mùi như các tựa game dựa trên Unreal Engine 3 trước đây như Gears of Wars, Rainbow Six: Vegas nhưng đồ họa của Stranglehold vẫn tạo được ấn tượng mạnh nhờ thiết kế cảnh nền rất bắt mắt và khả năng tương tác vật lý sống động. Âm thanh mô phỏng cũng được tái hiện khá tốt, bạn có thể cảm nhận được sức rung chuyển của cả cao ốc sau khi các lưới lazer đồng loạt kích nổ, hay tiếng súng máy rít liên hồi từ trực thăng đang cày nát một góc nhà.



ĐƠN ĐẤU

Nếu không quá chú trọng đến phần chơi mạng và đang khao khát một game hành động thuần túy để giảm stress tựa như Max Payne, The Matrix: Path of Neo, bạn sẽ thấy Stranglehold của bộ đôi Ngô Vũ Sâm và Châu Nhuận Phát không phải loại xoàng.

XUÂN PHU



Shin Megami Tensei: Persona 3	
PHÁT HÀNH	Atlus
PHÁT TRIỂN	Atlus
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	14/08/2007
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Mature

Được xây dựng như cuộc sống đời thực với từng ngày nối tiếp ngày, mỗi thời khắc trôi qua là khoảng thời gian bạn không lấy lại được và mỗi quyết định bạn đưa ra sẽ ảnh hưởng đến tương lai mà không cách nào sửa chữa được sai lầm...

宇峻奥汀 ASIASOFT VIETNAM CO., LTD.

Ngày ra mắt 28/08/2007

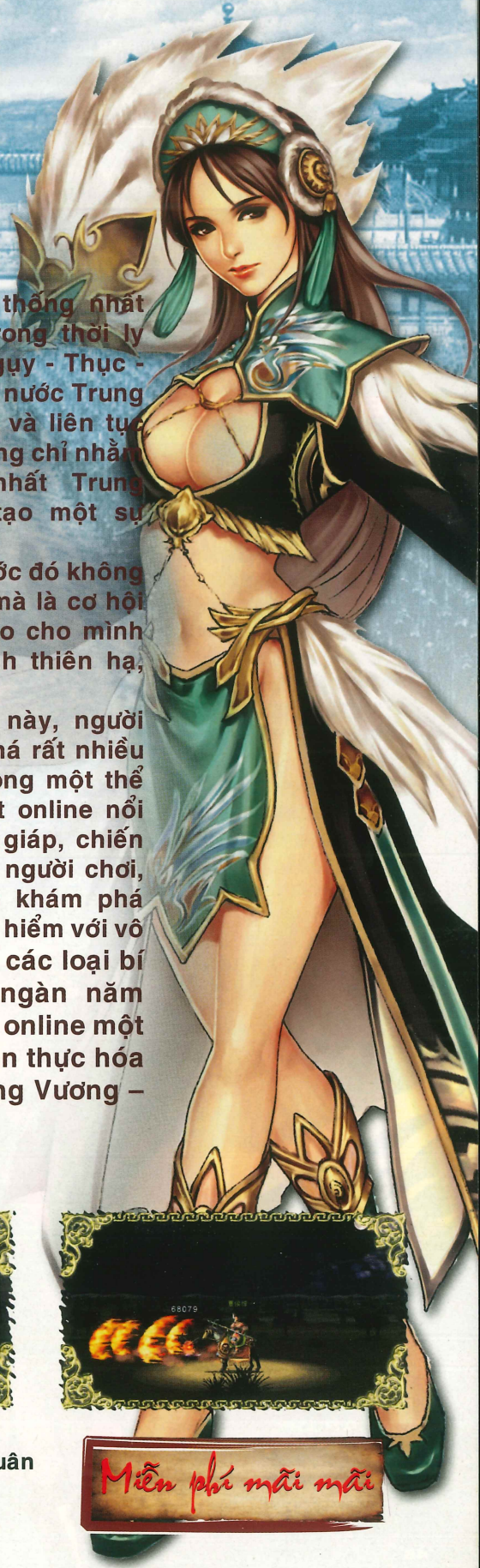
Tam Quốc Chí ONLINE

www.tqc.net.vn

Vương Giả Thiên Hạ

Version 4.0 **VƯƠNG GIẢ THIÊN HẠ**

(Phiên Bản Đặc Sắc Nhất Của Tam Quốc Chí Online)



Ai đã từng say mê câu chuyện Tam Quốc Chí mà không ao ước một lần hóa thân vào vai Quan Vân Trường với đao thần Thanh Long Yển Nguyệt, Chiến thần Lữ Bố với cây Thiên Phương kích và ngựa Xích Thố lừng danh... Những chiến công lẫy lừng gắn liền danh xưng là hấp lực lôi cuốn độc giả theo dõi tiểu thuyết Tam Quốc Diễn Nghĩa của La Quán Trung mãi không thôi.

Vẫn bám sát nội dung và diễn biến chiến tranh của 3 nước Ngụy- Thục- Ngô, Game Tam Quốc Chí ra đời đáp ứng phần nào sự háo hức tìm hiểu về cuộc chiến lịch sử cũng như đưa game thủ khám phá những nội dung, tính năng đặc sắc của game.

Hóa thân vào game, người chơi chọn cho mình một nhân vật để bắt đầu các cuộc chinh phạt từng vùng đất Tam Quốc. Dù bạn chọn tuyến nhân vật là Võ tướng anh dũng, Hào kiệt oai hùng hay Quân sư đa mưu túc trí, Phương sĩ pháp thuật hơn người thì bạn vẫn có thể đứng ra Xưng Vương – Lập Quốc. Bởi lẽ, đã là anh hùng trong cõi trời đất, mấy ai không mộng thống nhất thiên hạ. Đặc biệt, trong thời ly loạn này, 3 thế lực Ngụy - Thục - Ngô đang chia cắt đất nước Trung Hoa thành 3 lãnh thổ và liên tục công kích lẫn nhau cũng chỉ nhằm mục đích: Thống nhất Trung Nguyên rộng lớn - tạo một sự nghiệp lừng lẫy.

Nhưng nay, mộng ước đó không còn thuộc về 3 nước mà là cơ hội của bạn: cơ hội tự tạo cho mình một thế lực, bình định thiên hạ, vạn kiếp lưu danh.

Với phiên bản 4.0 này, người chơi sẽ được khám phá rất nhiều tính năng đặc sắc trong một thể loại game chiến thuật online nổi tiếng. Với những kim giáp, chiến mã, thần binh lợi khí, người chơi, người chơi sẽ có dịp khám phá những vùng đất đầy bí hiểm với vô số báu vật quí hiếm, các loại bí kíp thất truyền từ ngàn năm trước. Tam Quốc Chí online một lần nữa giúp bạn hiện thực hóa lý tưởng mưu đồ Xưng Vương – Lập Quốc của mình.

Tự lập thế lực
Liên minh quân đoàn

Chiến trường Quan Độ-Thọ Xuân
Thêm những map mới

Miễn phí mãi mãi

Thuở xưa trong thần thoại Hy Lạp, thiên trường ca của các vị thần bất tử và các anh hùng, đã nhắc đến câu chuyện về vị anh hùng Orpheus, người có tài đàn hát và vẻ đẹp vô song, đã liều mình xuống tận địa ngục để cầu xin cho người vợ được hồi và sinh trở về dương thế. Một câu chuyện cảm động về tình yêu và lòng chung thủy của con người. Ngày nay, lại có câu chuyện về một Orpheus khác xuất hiện trong hình dáng một hiện thân của vị anh hùng này để tiếp tục cuộc hành trình trong địa ngục Tartarus qua câu chuyện trong trò chơi Shin Megami Tensei: Persona 3 (SMTP3). Một cách chơi chữ thú vị của Atlus đã tạo nên sự hấp dẫn cho game này ngay từ đoạn mở đầu.

Giờ thứ 25!

Nếu có ai hỏi một ngày có bao nhiêu giờ thì câu trả lời lập tức của bạn là 24, thế nhưng cũng với câu hỏi đó thì nhân vật chính và nhóm bạn của mình sẽ có câu trả lời là một ngày có 25 giờ. Giờ thứ 25 đó chính là Dark Hour, khoảng thời gian xuất hiện lúc chuyển giao giữa ngày cũ và ngày mới, khi mà những người bình thường bị biến thành những cỗ quan tài vô thức và những sinh vật bóng tối Shadow sẽ trỗi dậy và tấn công bất kỳ ai mà nó bắt gặp. Chỉ có những người có khả năng đặc biệt mới có thể giữ được hình dạng của mình và có thể chiến đấu chống lại những sinh vật bóng tối này. Dark Hour chính là khoảng thời gian diễn ra các trận chiến trong game nhằm bảo vệ sự yên bình của mọi người và chống lại âm mưu khủng khiếp đang muốn bao phủ trái đất trong màn đêm vĩnh cửu bằng cách hồi sinh lại Nyx, nữ thần bóng đêm.

Và khi Dark Hour điểm, cổng địa ngục Tartarus sẽ rộng mở với bao hiểm nguy đang rình rập. Địa ngục Tartarus trong game là một mê cung đồ sộ với hơn 260 tầng khác nhau; mỗi tầng có đường dẫn lên tầng tiếp theo và có một điểm dịch chuyển thoát ra ngoài Tartarus. Càng lên cao, quái vật càng mạnh hơn và ở một số tầng bạn phải vượt qua các con trùm để tiếp tục tiến lên. Cứ mỗi 10 hoặc 15 tầng bạn sẽ có một điểm ghi nhớ để lần sau có thể nhanh chóng quay lại tầng đó mà không cần phải bắt đầu từ tầng 1. Địa ngục Tartarus chỉ mở ra vào Dark Hour hàng đêm và quyết định có thám hiểm Tartarus hay không tùy thuộc vào trạng thái của bạn và các thành viên trong nhóm. Bạn sẽ lựa chọn và lập nên đội hình gồm 4 người. Nếu tất cả thành viên đều trong trạng thái tốt thì mọi chuyện sẽ suôn sẻ, nhưng nếu có thành viên nào bị mệt hoặc bệnh thì sức chiến đấu sẽ giảm đi rất nhiều và nên nghỉ ngơi 1-2 ngày mới có thể hồi phục sức khỏe. Do đó quyết định thời điểm thích hợp để khám phá Tartarus là một trong những yếu tố quyết định sự thành công hay thất bại của bạn.

Thiên thần hộ mệnh

Bạn không thể tồn tại được trong Tartarus với những vũ khí thông thường mà bắt buộc phải sử dụng đến các Persona, hiện thân của các vị thần, các anh hùng và cả các quái vật và ma quỷ trong truyền thuyết của các nền văn minh Đông-Tây khác nhau. Các Persona sẽ mang đến cho bạn các chiêu thức mạnh mẽ để đối phó với các sinh vật Shadow nguy hiểm. Xuất hiện dưới dạng các quân bài Tarot mà người chơi có thể thu thập được trong game, các Persona này mang các thuộc tính băng, lửa, gió, ánh sáng ... xung khắc lẫn nhau. Tuy nhiên, muốn sử dụng các Persona, bạn phải có thiết bị đặc biệt được gọi là các Evoker để triệu hồi các hiện thân này. Hệ thống chiến đấu xoay quanh các Persona chính là một điểm mạnh của game. Để đối đầu hiệu quả với kẻ địch, bạn cần biết được điểm yếu của chúng và thật may mắn là game đã hỗ trợ điều này khá tốt qua việc sử dụng phím L1. Khai thác các điểm yếu này, bạn sẽ tấn công đối thủ làm chúng bị choáng, mang lại cơ hội tấn công tiếp một lần nữa. Nếu tất cả đối thủ đều bị choáng thì bạn sẽ có cơ hội thực hiện một đòn tấn công tổng lực (All-out Attack) mang đến một đoạn hoạt cảnh khá vui nhộn. Về sau, bạn có thể kết hợp 2 hoặc 3 Persona với nhau để tạo thành một Persona mới có đẳng cấp cao hơn và chiêu thức mạnh mẽ hơn. Hệ thống chiến đấu trong Persona 3 cũng hơi khác lạ với những game nhập vai khác khi bạn chỉ có thể điều khiển nhân vật chính. Còn các nhân vật khác, bạn chỉ có thể thiết lập các chiến thuật đánh khác nhau để họ thực hiện mà thôi.

"Memento Mori"

"Nên nhớ bạn chỉ là người trần" - dòng chữ Latin xuất hiện ở đoạn phim giới thiệu mang tư tưởng chủ đạo của trò chơi này. Được xây dựng như cuộc sống đời thực, ngày nối tiếp ngày, mỗi thời khắc trôi qua là khoảng thời gian bạn không lấy lại được và mỗi quyết định bạn đưa ra sẽ ảnh hưởng đến tương lai mà không cách nào sửa chữa được sai lầm. Ngoài việc thám hiểm Tartarus vào Dark Hour, bạn còn có cuộc sống của người bình thường, trong đó SMTP3 đã sử dụng yếu tố mô phỏng Dating Sim làm cho trò chơi càng thêm hấp dẫn. Vốn là một học sinh nên hàng ngày nhân vật chính và bạn bè phải đến trường học từ chiều đến và tha hồ làm gì

tùy thích. Khoảng thời gian này bạn sẽ sử dụng để tạo các mối quan hệ tốt với những người khác bằng cách trò chuyện hoặc làm theo những yêu cầu của họ. Việc tạo các mối quan hệ này rất quan trọng vì nó giúp bạn được thêm điểm thưởng khi kết hợp các Persona hoặc kết hợp tạo ra các Persona cấp cao hơn để có thể đối đầu với các đối thủ càng về sau càng mạnh. Mọi hành động của bạn sẽ ảnh hưởng đến các chỉ số sức mạnh, học vấn hoặc sức quyến rũ của mình. Tuy nhiên, thời gian mỗi ngày có hạn nên bạn phải vạch kế hoạch tối ưu để có thể nâng các các chỉ số hiệu quả. Các chỉ số này là chìa khoá "mở cửa" trái tim các cô gái trong game và xin được "bật mí" là nhân vật chính khá "đào hoa" khi có thể chiếm được cảm tình tới 5 cô gái; không dễ đâu nhé, có thể bạn phải cần đến những lần chơi lại thứ 2, thứ 3.

Và cứ như thế mỗi ngày lại trôi qua với những quyết định mà bạn không biết trước được hậu quả của nó, để rồi khi nhận ra mình đã quyết định không chính xác lắm thì bạn không còn cơ hội quay ngược thời gian để sửa chữa. Tuy nhiên, chính điều đó lại làm game hấp dẫn và mỗi lần chơi lại là một lần khám phá thêm những điều mới mẻ khác.

Ấn tượng đọng lại

SMTP3 còn để lại ấn tượng cho người chơi qua phần âm thanh. Những bài hát, những đoạn nhạc nền lôi cuốn xuất hiện từ đầu đến cuối. Ắt hẳn, những người đã chơi qua không thể nào quên được những giai điệu mạnh mẽ phóng, khoáng của game. Có thể nói SMTP3 là một sự kết hợp hoàn hảo giữa một cốt truyện súc tích, lối chơi hấp dẫn và hiệu ứng âm thanh tuyệt vời trên máy PS2. Với sự xuất hiện của game này, Atlus đã cho thấy hệ máy già cỗi PS2 vẫn có thể làm nên điều kỳ diệu như thế nào! Một món quà dành tặng cho những fan của hệ máy này và không thể thiếu trong bộ sưu tập của những người yêu thích thể loại nhập vai đậm phong cách Nhật Bản.

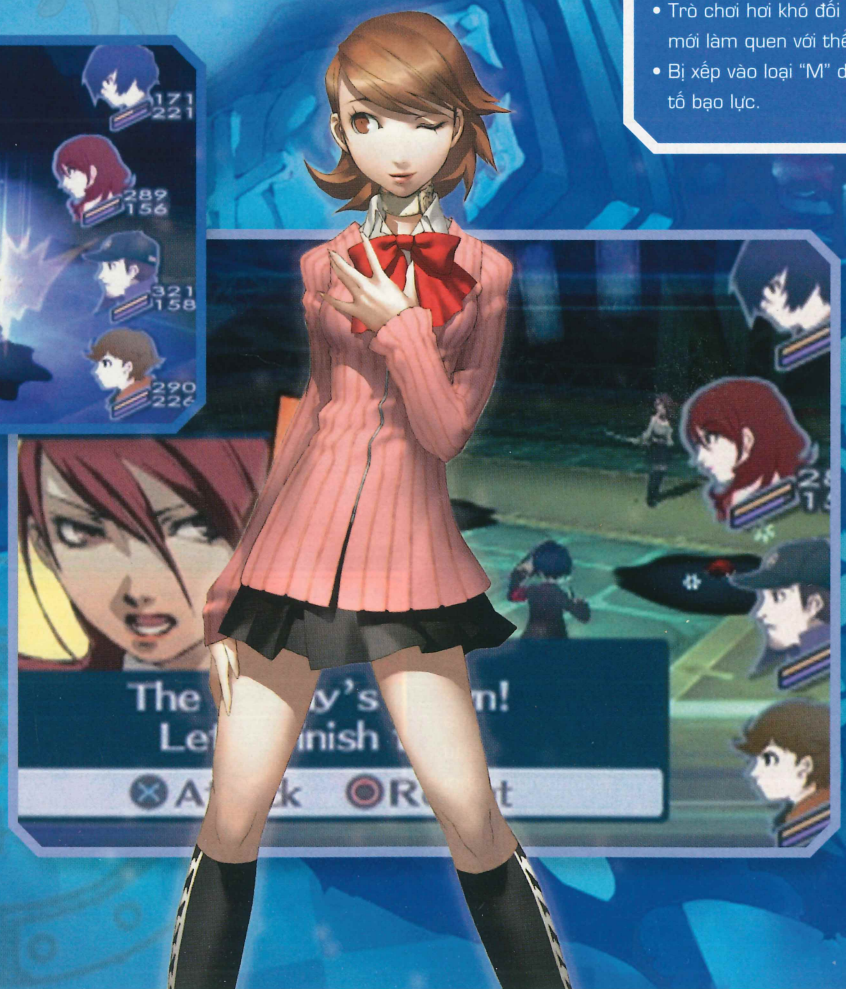
XUÂN QUANG

ƯU

- Hệ thống Dating Sim mô phỏng cuộc sống thực quá tuyệt.
- Hệ thống chiến đấu xoay quanh các Persona phong phú và hấp dẫn.
- Âm thanh có sức cuốn hút mãnh liệt.

KHUYẾT

- Trò chơi hơi khó đối với những người mới làm quen với thể loại nhập vai.
- Bị xếp vào loại "M" do có một số yếu tố bạo lực.



HEROES OF MANA	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Brownie Brown
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	Nintendo DS
NGÀY PHÁT HÀNH	14/08/2007
ESRB	Everyone

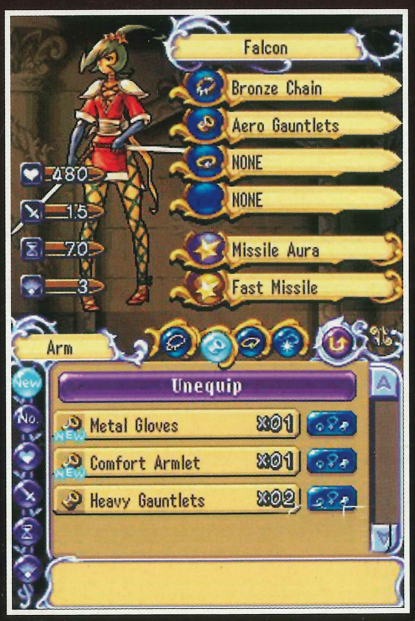
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

HEROES of MANA™

ANH HÙNG THỜI LOẠN

"Một phiên bản thử nghiệm lối chơi chiến thuật thời gian thực trên hệ máy cầm tay Nintendo DS. Thất bại hay thành công? Thời gian sẽ cho câu trả lời thoả đáng nhất".

Trong điện ảnh, thành công của một bộ phim ngoài diễn xuất của diễn viên chính, luôn có đóng góp của các diễn viên phụ, lặng lẽ cống hiến để vai chính tỏa sáng. Có lẽ số phận của dòng game Mana của Square Enix (được biết dưới cái tên Seiken Densetsu ở Nhật) cũng vậy. Được xem như kẻ đóng vai phụ cho dòng game Final Fantasy lừng lẫy nhưng Mana đã kịp để lại ấn tượng riêng mà đỉnh cao là phiên bản Seiken Densetsu 3 trên hệ máy SNES với lối chơi thật độc đáo. Tuy nhiên, có vẻ như SquareSoft khi xưa và Square Enix ngày nay vẫn không đánh giá cao và hầu như bỏ rơi thương hiệu này. Ngoài một số tái bản trên các hệ máy khác, Square Enix vẫn tung ra một số game nhưng với những cách chơi mới mang tính thử nghiệm nhiều hơn là phát huy thế mạnh cũ. Sau phiên bản Dawn of Mana gần đây không mấy thành công khi quá thiên về hành động mà quên đi yếu tố nhập vai, giờ đây với Heroes of Mana (HoM), Square Enix lại tiếp tục tìm kiếm một hướng đi mới: chiến thuật thời gian thực. Liệu đây sẽ là một thành công hay một thất bại cho dòng game nhiều truân chuyên này?



CHIẾN TRƯỜNG TRÊN NDS

Ắt hẳn đến đây sẽ có hàng loạt câu hỏi được đặt ra: liệu Square Enix sẽ xoay xở ra sao khi phát triển game trái với sở trường? Thể loại chiến thuật thời gian thực trên hệ máy cầm tay phải chăng là quá mạo hiểm? Các thao tác điều khiển và tư duy chiến thuật có làm hài lòng người chơi hay không?

Điều đầu tiên cần quan tâm là việc xây dựng căn cứ trong game sẽ như thế nào? Game đã đơn giản hóa bằng cách cho bạn một căn cứ chính là chiếc phi thuyền Nightswan và tất cả các tòa nhà lính khác đều được xây dựng bên trong phi thuyền này. Nhờ vậy, bạn có 2 điểm lợi: xây dựng các tòa nhà lính mà không cần quan tâm đến địa hình xung quanh và căn cứ có tính linh động cao, nhất là khi muốn chuyển đến khu vực mới trên bản đồ cho gần với các mỏ mới. Tuy nhiên, game hạn chế bạn chỉ được xây tối đa 25 đơn vị quân nên không thể có những trận đánh hoành tráng giữa hàng trăm quân với nhau trong game được.

Không thể không nhắc đến các anh hùng - nhân vật chính mà bạn điều khiển. Với hàng tá nhân vật thu thập được, bạn sẽ có nhiều phương án chọn nhân vật ở mỗi màn chơi. Các anh hùng có thể chiến đấu

ƯU

- Thao tác điều khiển dễ dàng.
- Nhân vật và phim cắt cảnh thiết kế tốt.
- Các đơn vị quân được thiết kế cân bằng.

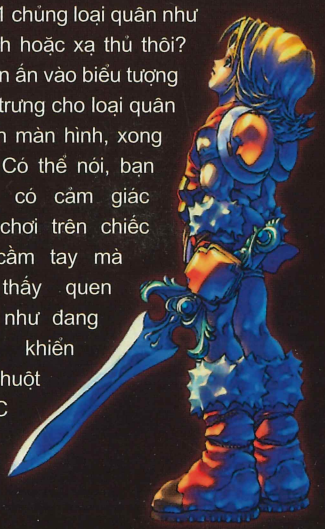
KHUYẾT

- AI của các đơn vị quân hơi yếu.
- Hệ thống định vị và tìm đường kém.
- Không hỗ trợ các trận đấu trực tiếp qua Wi-Fi.

như các đơn vị quân thông thường nhưng mỗi nhân vật sẽ có thêm 2 kỹ năng đặc biệt của riêng mình. Ngoài ra, bạn còn có thể trang bị thêm cho các anh hùng các món đồ tìm được trong các trận đánh hoặc là phần thưởng sau các trận đánh.

Ngoài các đơn vị lính thợ chuyên thu thập khoáng sản và thực phẩm cùng các đơn vị đặc biệt như chiến xa và các anh hùng, đơn vị quân trong HoM được chia làm 4 nhóm chính: bộ binh, xạ thủ, không quân và trọng binh. Các nhà phát triển đã sử dụng một nguyên lý đơn giản nhưng vô cùng hiệu quả để tạo nên sự cân bằng rất tốt cho các đơn vị quân này – tính tương khắc như bộ binh khắc với xạ thủ, xạ thủ lại khắc với không quân… Một đơn vị quân khi tấn công quân tương khắc thì sức công phá sẽ tăng gấp đôi và nếu bị phản đòn thì mức tổn thất chỉ bằng một nửa bình thường.

Vậy thao tác điều khiển sẽ như thế nào trên chiếc máy cầm tay như Nintendo DS? Thật may mắn là phần này được thiết kế rất hợp lý và hầu như bạn không phải phàn nàn gì. Thao tác marco – micro đều đơn giản nhưng hiệu quả, nhanh chóng, nhờ ưu điểm của tính năng cảm ứng trên hệ máy này. Điều khiển 1 nhóm quân theo ý muốn? Chỉ cần ấn vào biểu tượng chọn nhóm và dùng bút cảm ứng khoanh các đơn vị quân muốn chọn, quá đơn giản! Bạn muốn điều khiển 1 chủng loại quân như bộ binh hoặc xạ thủ thôi? Chỉ cần ấn vào biểu tượng tượng trưng cho loại quân đó trên màn hình, xong ngay! Có thể nói, bạn không có cảm giác đang chơi trên chiếc máy cầm tay mà cảm thấy quen thuộc như đang điều khiển bằng chuột trên PC vậy.



Dĩ nhiên khi bắt đầu bước vào con đường phát triển game chiến thuật thời gian thực thì chuyện HoM mắc phải những khuyết điểm cũng hoàn toàn dễ hiểu. Hệ thống định vị và di chuyển trong game thuộc hàng tệ nhất trong số các game cùng loại! Thay vì chọn con đường ngắn nhất, hợp lý nhất thì các đơn vị quân của bạn thường xuyên chọn đường đi vòng vo và dài hơn cần thiết rất nhiều, làm bạn có cảm giác các vị anh hùng của mình mắc bệnh mất khả năng định hướng! AI của các đơn vị quân thỉnh thoảng "ngu" như đứng ỳ ra hoặc đâm đầu tấn công đối thủ lân cận mà không

thèm đoái hoài đến mục tiêu mà bạn chọn. Là game chiến thuật thời gian thực nhưng thật đáng tiếc là không hỗ trợ chế độ đấu trực tiếp nhiều người qua mạng Wi-Fi.

Dòng game Mana:

Dòng game này được biết đến ở Nhật dưới cái tên Seiken Densetsu (Truyền thuyết Thần Kiếm) là một sản phẩm của tác giả Koichi Ishii, với truyền thống sử dụng lối chơi nhập vai hành động (action RPG) khác với hầu hết game nhập vai cùng thời đều là dạng theo lượt (turn-based RPG). Được thực hiện như sản phẩm phụ cho dòng Final Fantasy nổi tiếng, phiên bản đầu tiên được đặt tên là Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden (Final Fantasy ngoại truyện) nhưng càng về sau lại tách thành một hướng riêng. Cho đến nay, đã có 8 phiên bản.

Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden xuất hiện lần đầu ở Nhật năm 1991 trên GameBoy; phiên bản trên thị trường Bắc Mỹ xuất hiện cùng năm là Final Fantasy Gaiden cũng vẫn trên GameBoy. Sau đó, game tiếp tục được phát hành ở châu Âu mang tên Final Fantasy Mystic Quest trên hệ máy SNES. Square Enix đưa ra bản mở rộng mang tên Sword of Mana (Shin'yaku Seiken Densetsu - Tân truyền thuyết Thần Kiếm) với nhiều cải tiến và tính năng mới vào năm 2003 trên GameBoy Advance. Mới đây, game này được tái bản trên điện thoại di động ở Nhật Bản với tên Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden.

Seiken Densetsu 2 xuất hiện lần đầu ở Nhật vào năm 1993 trên SNES, sau đó được phát hành ở Bắc Mỹ dưới cái tên Secret of Mana cùng năm. Game được vinh dự xếp hạng 78 trong bình chọn "100 Game vĩ đại nhất mọi thời đại" do IGN tổ chức năm 2003. Game còn có một phiên bản ăn theo ít nổi tiếng mang tên Secret of Evermore trên SNES.

Seiken Densetsu 3 xuất hiện trên SNES năm 1995 chỉ ở Nhật Bản. Đây là một trong số ít game nhập vai xuất sắc nhất chưa từng được phát hành ở Bắc Mỹ, châu Âu. Nó nổi tiếng do lối chơi phi tuyến, trong đó bạn có thể chọn 3 trong 6 nhân vật mà mỗi sự lựa chọn lại đem đến những tình tiết và kết cục khác nhau. Sự hấp dẫn của game đã khiến nhiều fan dịch sang các bản tiếng Anh không chính thức.

Seiken Densetsu: Legend of Mana được SquareSoft cho ra mắt năm 1999. Game cho phép người chơi tùy thích đặt các thành phố hay làng mạc trên các vị trí còn trống của bản đồ cho sẵn cũng như khả năng tùy biến rộng lớn cho nhân vật và trang bị.

Seiken Densetsu DS: Children of Mana là phiên bản đầu tiên cập bến Nintendo DS. Một thử nghiệm mới của Square Enix khi lối chơi dựa trên hệ thống hang động cần khám phá.

Seiken Densetsu: Friends of Mana phiên bản thứ hai xuất hiện trên điện thoại di động ở Nhật Bản vào năm 2006. Trò chơi được xây dựng xung quanh thế giới giả tưởng có tên là Mi'Diel và là game nhập vai hỗ trợ nhiều người chơi.

Seiken Densetsu 4 là game hành động phiêu lưu 3D đầu tiên của dòng game này xuất hiện năm 2006 trên PS2. Một số fan không hài lòng lắm khi yếu tố nhập vai quá mờ nhạt mặc dù hình ảnh và âm thanh vẫn rất xuất sắc. Nó xuất hiện ở Bắc Mỹ và châu Âu dưới tên Dawn of Mana.

Seiken Densetsu: Heroes of Mana (2007).

PHÁT HUY ĐIỂM MẠNH

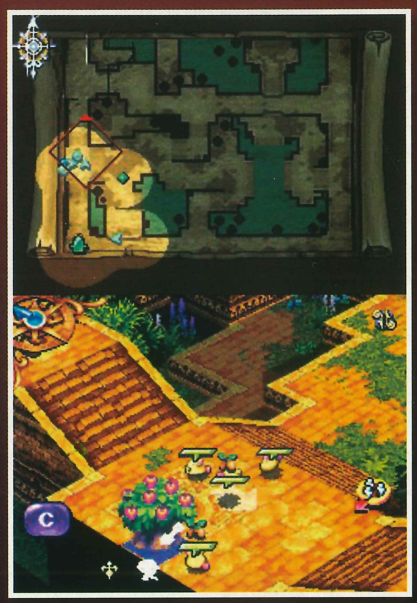
Được phát triển bởi Brownie Brown vốn gồm nhiều "lão tướng" đã làm nên các phiên bản Seiken Densetsu trước đó nên HoM vẫn giữ lại được những điểm mạnh. Phông màu tươi tắn và các nhân vật được thiết kế dạng 2D sinh động, game tạo được cảm giác nhẹ nhàng. Các đoạn phim cắt cảnh đẹp mắt được vẽ theo lối cel-shading càng thêm cuốn hút người chơi. Phần âm thanh tuy không thể ấn tượng như dàn anh Final Fantasy nhưng hoàn toàn tạo được thiện cảm với người chơi - có lúc dồn dập, có khi nhẹ nhàng và không thiếu những khoảng lặng để ta chiêm nghiệm.

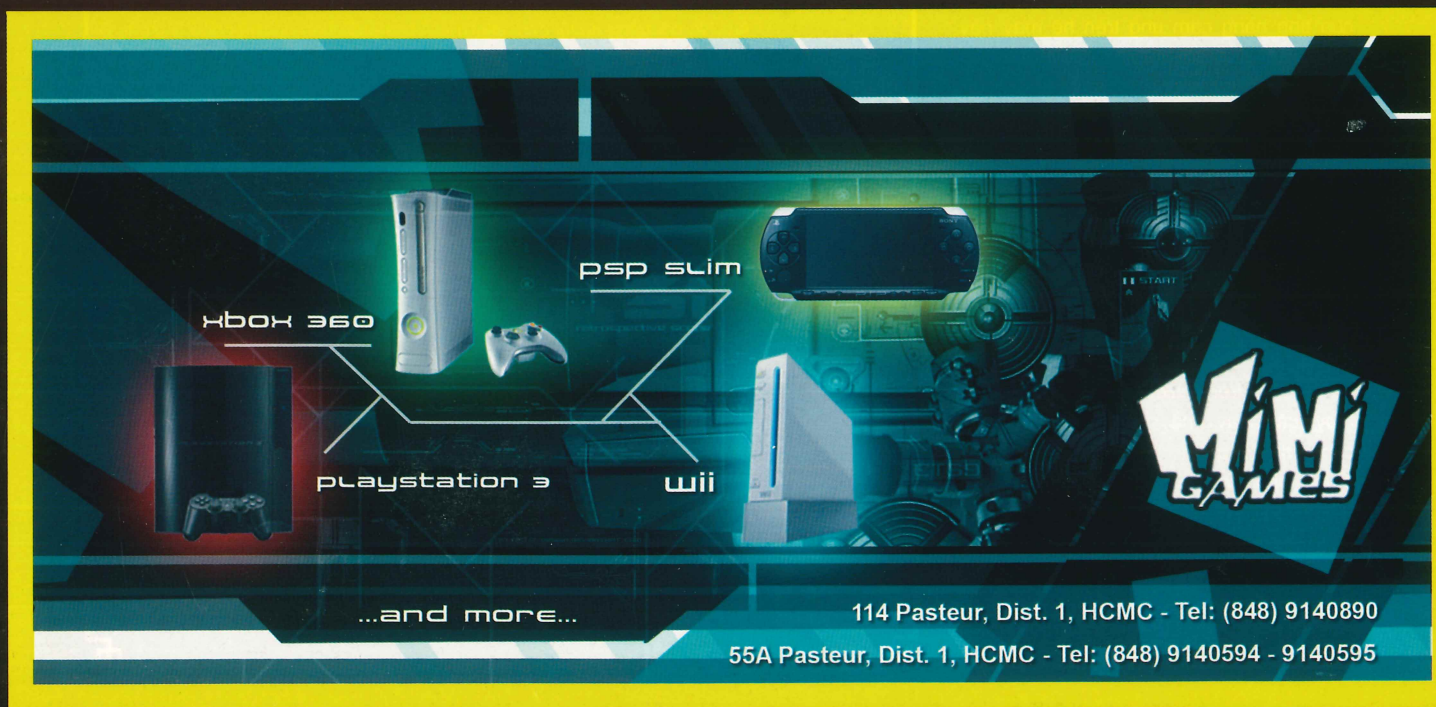
Câu chuyện trong HoM được xây dựng với những tình tiết hấp dẫn, những bí mật lớn lao, những bước ngoặt làm thay đổi mạch chuyện theo đúng phong **cách thường thấy** ở những game của Square Enix. Để hiểu rõ hơn, bạn phải trở lại, thế giới khi mới vừa được tạo ra từ hỗn mang. Một nữ pháp sư cao cường tên Anise đã triệu hồi các thế lực hắc ám giáng xuống trái đất. Nữ pháp sư đã bị các chiến binh bảo vệ Cây Thần tiêu diệt nhưng các thế lực hắc ám vẫn hoành hành và tàn phá thế giới. Và khi đó, một huyền thoại ra đời: Thánh Nữ Mana. Với Thần Kiếm Mana, Thánh Nữ lần lượt đánh bại các thế lực hắc ám và phong ấn chúng vào 8 viên ngọc quý. Sau đó, Thánh Nữ hoá thân vào Cây Thần và trở thành vị thánh bảo hộ cho vùng đất này. Thời gian cứ thế trôi qua, thế giới yên ổn trong hòa bình… Nhưng, sự yên bình bị phá vỡ khi vương quốc Pedda đột ngột kéo quân xâm chiếm các quốc gia lân cận. Được sự giúp sức của các đồng minh, Pedda đẩy cuộc chiến lên mức độ rộng lớn, khốc liệt hơn. Dã tâm của Pedda lớn đến mức nào và có liên quan đến những bí ẩn ngày xưa hay không? Nhân vật chính Roget và nhóm bạn, vốn là những trinh sát tiền tiêu của quân đội Pedda đã bị cuốn vào vòng xoáy chiến tranh khốc liệt đó. Nhận thấy tính chất phi nghĩa của cuộc chiến, Roget đã đứng lên tập hợp lực lượng chống lại. Với cốt chuyện trải dài suốt 27 màn chơi của phần chơi chính và thêm 43 màn chơi phụ sẽ mở ra, người chơi sẽ có nhiều cơ hội để làm sáng tỏ mọi bí mật.

DẤU ẤN TIÊN PHONG

Heroes of Mana đã để lại dấu ấn khai phá một con đường mới trên máy Nintendo DS: chiến thuận thời gian thực. Có thể game chưa hoàn toàn làm mọi người hài lòng nhưng những nỗ lực của Square Enix thật đáng ghi nhận. Một bước đi nhỏ của dòng Mana nhưng là một bước tiến lớn của công nghệ game cho hệ máy cầm tay và biết đâu trong thời gian tới bạn sẽ thấy hàng loạt game thuộc loại này trên máy cầm tay!

XUÂN QUANG





HIỂM HỌA PHAZON

Metroid Prime 3: Corruption	
PHÁT HÀNH	
NIS	
PHÁT TRIỂN	
Vanillaware	
THỂ LOẠI	
Dàn trận	
NGÀY PHÁT HÀNH	26/06/2007
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Everyone

METROID PRIME CÓ CÁCH GÂY ẤN TƯỢNG RẤT RIÊNG VỚI NGƯỜI CHƠI. NGAY KHI KHỞI ĐỘNG, BẠN DỄ BỊ MÊ HOẶC BỞI ĐOẠN NHẠC NGÂN NGA MANG ÂM HƯỞNG HUYỀN BÍ Ở PHẦN GIỚI THIỆU...

METROID® PRIME 3 CORRUPTION

Cội nguồn Phazon

Và thế là Samus Aran lại bắt đầu chuyến phiêu lưu mới. Lần này, theo lệnh triệu tập của tổ chức Galactic Federation, Samus cùng các Hunter khác tham gia một nhiệm vụ hiểm nguy - lần theo dấu vết của tổ chức ngầm Space Pirates khi có những bằng chứng cho thấy tổ chức này đang lan truyền một loại virus vào mạng lưới máy tính Aurora Units. Sau nhiều biến cố, Samus và các Hunter khác đã bị nhiễm chất Phazon, chất này mang lại cho họ những năng lực mạnh mẽ nhưng cũng âm thầm hủy hoại cơ thể từ bên trong. Thậm chí các hành tinh cũng bị lây nhiễm chất Phazon nguy hiểm này - một hành động có liên quan đến bàn tay của Space Pirates. Để giải cứu mọi người, Samus đã tìm ra cội nguồn chất này là hành tinh Phaaze xa xăm trong thiên hà và quyết định phá hủy nó. Tuy nhiên, để đạt được điều này, Samus phải trải qua vô số cuộc chiến ác liệt mà đối thủ không chỉ là bóng ma Dark Samus mà còn là các đồng đội từng sát cánh với mình, đó còn là cuộc chiến chống lại những hủy hoại bên trong cơ thể Samus...

Đó là nội dung phiên bản thứ 3 của loạt game Metroid Prime mang tên Metroid Prime 3: Corruption. Có thể nói Metroid Prime 3 (MP3) cùng với BioShock phát hành trên hệ máy X360 cùng thời điểm đã tạo nên những cuộc bứt phá trong làng game dành cho console, đưa hai hệ máy Wii và X360 tiến bước ấn tượng đối lập với vẻ phiền muộn của "đại gia" PS3 khi không có gì tương xứng để "đáp lễ" trong giai đoạn này.

Samus Aran mới

Nói đến một Samus mới không có nghĩa là nhân vật chính được xây dựng lại mới hoàn toàn, mà đúng hơn là đội ngũ phát triển đã thổi một luồng sinh khí mới cho nhân vật này. Hãy mượn lời của Kensuke Tanabe, người đứng đầu dự án phát triển game: "Chúng tôi muốn mọi người đều thấy được bộ điều khiển của Wii thích hợp với game FPS (first-person shooter) như thế nào. Metroid Prime 3 sẽ chứng minh điều đó. Chúng tôi nghĩ đây sẽ là tựa game mà những fan kỳ cựu sẽ tìm được cảm hứng trong khi những người mới chơi cũng có thể bắt nhịp dễ dàng". Quả thật, ngài Tanabe đã giữ đúng "lời hứa". Samus với sức sống mới kết hợp với bộ điều khiển cảm ứng của Wii đã xuất hiện đầy ấn tượng.

Ngay từ những giây phút đầu tiên, bạn đã cảm thấy thích thú. Đẩy nhẹ Wii Remote tới trước để thực hiện thao tác gạt cần điều khiển phi thuyền hạ cánh mang lại một cảm giác thực hơn sử dụng tay cầm bình thường. Càng đi sâu, bạn còn phải thực hiện các thao tác phức tạp hơn như kéo chìa khoá ra xoay một vòng rồi đóng lại, tất cả đều rất tốt bằng Wii Remote. Các thao tác thực hiện trên Nunchuk như đẩy nhẹ tới để bắt dính đồ vật từ xa và kéo ra sau để quăng nó đi làm bạn có cảm giác như đã hoà thân vào Samus chứ không đơn thuần "điều khiển" cô như những game trước.

Thao tác ngắm bắn trong MP3 cũng cải tiến hoàn toàn. Qua rồi cái thời sử dụng analog để di chuyển hồng tâm. Các thao tác xoay trở và ngắm bắn bằng Wii Remote trở nên nhanh, mượt và chính xác hơn rất nhiều; thậm chí vừa di chuyển vừa bắn trả cũng dễ dàng đạt được độ chính xác cao. Chính những thuận lợi trong điều khiển mà các nhà phát triển đã mạnh dạn đẩy nhanh tốc độ game. Các trận đấu diễn ra dồn dập hơn, đối thủ có thể tấn công bạn từ nhiều hướng. Có thể nói MP3 đã pha trộn nhiều yếu tố hành động hơn hẳn các phiên bản MP trước. Fan của dòng game FPS sẽ thấy thiếu khả năng quay 180° tức thời nhưng thực ra là do các nhà phát triển đã loại bỏ thao tác này.

Trang bị của Samus là khẩu súng Power Beam và bộ trang phục Power Suit như thường lệ. Càng lúc bạn càng có thể tìm kiếm các item để nâng cấp cho các trang bị này như các loại đạn tên lửa, tăng thêm ống máu cho bộ giáp. Một tính năng nổi bật là bạn có thể sử dụng từ rất sớm thiết bị P.E.D (Phazon Enhancement Device - thiết bị nâng cao Phazon) để biến sang dạng "Hypermode", giúp Samus tăng rất nhiều sức công phá và phòng thủ. Tuy nhiên, bạn phải thận trọng sử dụng "con dao 2 lưỡi" này vì P.E.D sẽ rất dễ bị "quá tải" và có thể làm Samus chết. Dù sao, trạng thái "quá tải" chưa hẳn là một điểm dở với những tay "cao cơ" biết tận dụng để kéo dài thời gian tồn tại trong trạng thái "Hypermode" của Samus nếu bình tĩnh và tính toán chính xác sẽ có lợi thế không nhỏ.

Sức hấp dẫn khó cưỡng

Metroid Prime có cách gây ấn tượng rất riêng với người chơi. Ngay khi khởi động, bạn dễ bị mê hoặc ngay bởi đoạn nhạc ngân nga mang âm hưởng huyền bí ở phần giới thiệu. Bắt tay vào game,

Lần theo Metroid

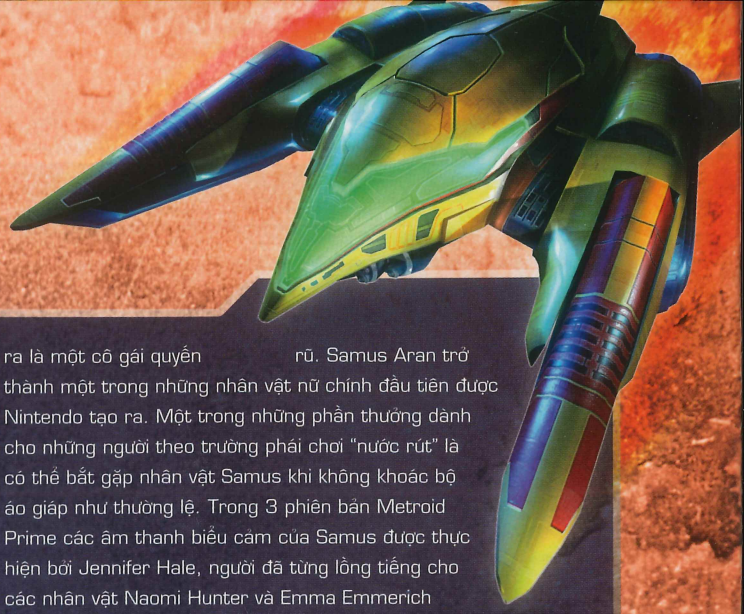
Metroid là loạt game lừng danh do Nintendo sản xuất. Cũng như các tên tuổi nổi tiếng khác xuất phát từ Nintendo, kể từ lần đầu tiên xuất hiện (1986) đến nay loạt game này chỉ dành riêng cho các hệ máy Famicom Disk System, NES, Game Boy, SNES, Game Boy Advance, GameCube, Nintendo DS và Wii. Cho đến nay đã có 10 phiên bản:

1. Metroid xuất hiện lần đầu năm 1986 trên Famicom Disk System và 1987 trên NES.
2. Metroid II: Return of Samus xuất hiện năm 1991 trên máy Game Boy
3. Super Metroid xuất hiện năm 1994 trên máy SNES.
4. Metroid Fusion xuất hiện năm 2002 trên máy Game Boy Advance.
5. Metroid Prime xuất hiện năm 2002 trên máy GameCube.
6. Metroid: Zero Mission, phiên bản mở rộng của bản Metroid đầu tiên được Nintendo phát hành năm 2004 trên Game Boy Advance.
7. Metroid Prime 2: Echoes xuất hiện năm 2004 trên máy GameCube.
8. Metroid Prime Pinball, một game dạng pinball trên máy Nintendo DS, năm 2005.
9. Metroid Prime Hunters, xuất hiện năm 2006 trên máy Nintendo DS
10. Metroid Prime 3: Corruption đánh dấu sự xuất hiện trên máy mới nhất của Nintendo là Wii vào năm 2007.

Loạt game Metroid được xây dựng trên nền tảng phiêu lưu lồng vào các pha chạy nhảy và bắn súng dựa trên cách chơi phi tuyến. Lối chơi phi tuyến này làm xuất hiện một đặc điểm nổi bật là trường phái chơi "nước rút" (hoàn thành game trong thời gian ngắn nhất hoặc hoàn thành game với % số lượng item thu thập ít nhất) nhằm mở ra các phần thưởng bí mật. Để có thể chơi "nước rút", người chơi phải tìm được các lối đi bí mật hoặc sử dụng các "mánh" (glitch) thông dụng như "leo tường" hay "trượt" để tạo thành các lối đi tắt (bạn có nhớ những "mánh" tương tự trong Mario không?). Đã có rất nhiều game thủ lập thành nhóm nghiên cứu và tìm ra các đường đi tắt nhanh nhất. Ở phiên bản tháng 11/2003, một trong những thành tích chơi "nước rút" ấn tượng nhất được công bố bởi Nolan Pflug - hoàn thành 100% game Metroid Prime chỉ trong 1 giờ 37 phút. Tháng 06/2007, kỷ lục hoàn thành Metroid Prime là 1 giờ 03 phút do Besmir "Zoid" Sheqi nắm giữ, còn kỷ lục hoàn thành game này ở mức độ 100% là 1 giờ 28 phút của Paul "Bartendorsparky" Evans. Thậm chí ở một số phiên bản trước còn có các kỷ lục ấn tượng hơn như hoàn thành game Super Metroid chỉ trong 42 phút của Brian Hodge hoặc hoàn thành Metroid Fusion chỉ với 1%. Các bạn có thể tham khảo thêm các kỷ lục và cách thực hiện tại: *http://www.metroid2002.com*.

lại chính những đoạn mệnh lệnh hoặc đối thoại của các nhân vật được lồng tiếng rất thực làm bạn thêm "nhập vai". Các hiệu ứng tiếng động như đạn bắn vào vật thể, tiếng súng, tiếng nổ, tiếng gầm gừ của kẻ địch hay tiếng hoạt động của các thiết bị đều đem lại cảm giác thích thú. Đặc biệt một số đoạn, phần nhạc nền lại cho cảm giác rờn rợn báo trước mối nguy hiểm nhưng cũng khiến người chơi nao nức. Đôi khi tác giả bài viết bật game lên chỉ để nghe đoạn nhạc giới thiệu hoặc lang thang ở những màn chơi quen thuộc để thưởng thức những giai điệu ưa thích.

Không thể phủ nhận sự yếu thế về cấu hình của Wii so với X360 hay PS3 do đó khó lòng mong chờ ở MP3 màn trình diễn đồ họa choáng ngợp như một số game thuộc 2 hệ máy trên. Tuy nhiên, đừng vội xem nhẹ phần đồ hoạ trong MP3 - những đoạn phim cắt cảnh, những nhân vật với trang bị và vũ khí độc đáo, các hiệu ứng cháy nổ và cảnh nền hoang tàn của các hành tinh xa lạ đều có thể làm hài lòng mọi người chơi. Có thể MP3 đã sử dụng "hết công suất" đồ họa của Wii và càng ấn tượng hơn khi được biết các nhà thiết kế đã giữ cho mức khung hình luôn đạt mốc 60fps!



Nhân vật Samus Aran

Nhân vật chính của loạt game Metroid là Samus Aran được xem là một trong những trò "chơi khăm" thú vị nhất của Nintendo. Là một Hunter (người săn phần thưởng), Samus Aran thường xuyên nhận nhiệm vụ từ Galactic Federation trong việc truy tìm tổ chức Space Pirates vốn có âm mưu khai thác sức mạnh của thực thể bí ẩn Metroid. Xuất hiện lần đầu tiên vào năm 1986 trong Metroid, Nintendo đã hướng người chơi đến ý nghĩ Samus Aran là nhân vật nam thông qua bộ áo giáp "hầm hố" và cả trong phần giới thiệu cũng gọi Samus bằng danh xưng "anh ấy". Tuy nhiên, đến đoạn cuối của game người chơi khám phá Samus thực ra là một cô gái quyến rũ. Samus Aran trở thành một trong những nhân vật nữ chính đầu tiên được Nintendo tạo ra. Một trong những phần thưởng dành cho những người theo trường phái chơi "nước rút" là có thể bắt gặp nhân vật Samus khi không khoác bộ áo giáp như thường lệ. Trong 3 phiên bản Metroid Prime các âm thanh biểu cảm của Samus được thực hiện bởi Jennifer Hale, người đã từng lồng tiếng cho các nhân vật Naomi Hunter và Emma Emmerich trong loạt game Metal Gear Solid.

Bên cạnh yếu tố hành động, MP3 còn có yếu tố phiêu lưu thể hiện qua các pha chạy nhảy hay giải đố để mở những con đường mới xuất hiện rất thường xuyên. Ban đầu do chưa quen với việc giải đố, bạn sẽ phải loay hoay một khoảng thời gian mới vượt qua được, nhưng cảm giác phấn khích thì không gì sánh được. Dần dần, những câu đố sẽ cuốn hút bạn vào trò chơi lúc nào không biết. Ở những đoạn cần thiết, bạn sẽ cuộn mình thành dạng tròn được gọi là morphball để tiến vào các đường ống, kích hoạt các cơ quan hoặc chạy qua các khe hẹp và thậm chí để đối phó với một số con trùm. Đỉnh cao của các pha hành động chính là phần đấu với các con trùm vì không những đòi hỏi sự nhanh nhẹn và khéo léo, mà còn cả khả năng phán đoán và tìm những điểm yếu của chúng để giành lấy chiến thắng. Được phân chia rải rác trong game, các trận đấu trùm luôn đem lại những phút giây thú vị; nhất là các trận đấu với các Hunter khác hoặc trường đoạn đấu với con trùm Meta Ridley khi cả 2 đang rơi từ trên cao xuống, thật ấn tượng.

ƯU

- Phát huy tốt khả năng cảm ứng của Wii vào game FPS.
- Âm thanh mê hoặc người chơi từ đầu đến cuối.
- Những trận chiến với các con trùm đầy ấn tượng.

KHUYẾT

- Chưa có phần chơi online.

Đáng tiếc là MP3 lại thiếu phần chơi online cho nhiều người, một trong những yếu tố quan trọng làm tăng sự hấp dẫn ở một game FPS. Tương tự trường hợp của BioShock, lý do là các nhà phát triển muốn tập trung xây dựng phần chơi đơn thật tốt. Tuy nhiên, những tay súng thích chiến đấu qua mạng vẫn có thể hy vọng vì Retro Studios đã "bóng gió" nhắc tới khả năng xuất hiện bản nâng cấp nhiều người chơi online cho MP3 trong những lần trả lời phỏng vấn. Càng đáng chờ đợi hơn khi khả năng những màn chơi và các bộ trang bị mới có thể tải về từ mạng cũng được Retro Studios nhắc đến với cụm từ "có thể".

Kết thúc để bắt đầu

Sau một thời gian tung hoành cùng với Samus trong thế giới của Metroid Prime 3, có thể bạn sẽ đi đến điểm kết thúc và hoàn thành game. Thế nhưng đối với những fan của loạt game này, có cả tác giả bài viết, thì đây chỉ là một kết thúc để mở ra những vòng xoay "bắt đầu - kết thúc - bắt đầu" nhằm hoàn thành game theo kiểu "nước rút". Sẽ còn rất nhiều vòng xoay nữa trong tương lai để các game thủ đạt được mục tiêu vượt qua chính mình. Và thế là Samus Aran lại bắt đầu một chuyến phiêu lưu mới của mình...

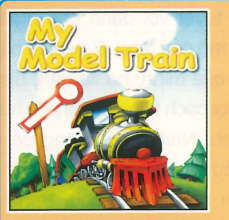
XUÂN QUANG

Người ta cho rằng môn lặn đã có tại Thụy Điển từ những năm 1200 vì đây là cách trốn bọn cướp biển Viking. Được coi như một môn thể thao, lặn đã được thành môn thi đấu của Thế vận hội Olympic. Giờ đây, ngay cả khi bạn sợ độ cao thì vẫn hoàn toàn có thể đua tài. Nào lên cầu nhảy và lao xuống nước.

Kiểm tra: SOẠN: PW 21 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 21 GỬI 8740

Trong màu áo xanh, bạn là vận động viên nhảy dù cừ khôi nên phải thắng hầu hết số tiền để lên cấp. Nếu thắng hết các vòng thi bạn sẽ là nhà vô địch. Nào, hãy bung dù và đáp xuống đất trước đối thủ. Nhớ là dù phải mở hết và nếu bạn tiếp đất quá mạnh thì sẽ bị mất "máu"; có thể mua hộp cứu thương để chữa.

Kiểm tra: SOẠN: PW 23 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 23 GỬI 8740

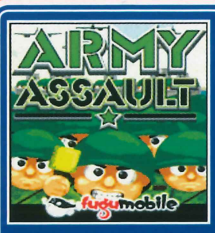


Mơ ước trở thành tài xế xe lửa trở nên xa vời ư? Giờ đây bạn hiện thực ước mơ đó ngay trên chiếc ĐTDĐ của mình. Nhưng bạn phải giải quyết những bài toán vận hành thật nhanh – chuyển mạch, đánh tín hiệu, chuyển đường để vận chuyển hành khách, hàng hoá từ ga này đến ga nọ trên cung đường tối ưu. Luôn nhớ kiếm đủ than và nước, chú ý những đoàn tàu khác để không đụng tàu tại các giao lộ, trong hầm hay trên cầu.

Kiểm tra: SOẠN: PW 25 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 25 GỬI 8740

Đã thấy chim cánh cụt bay chưa? Đừng ngạc nhiên! Bạn có thể tạo bộ cánh để chúng vút lên trời. Cánh cụt bơi, đi trên bộ và giờ đây là sô diễn trên không. Hãy cho mọi người thấy bạn có thể giúp cánh cụt bay được bao xa nhé.

Kiểm tra: SOẠN: PW 24 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 24 GỬI 8740



Chỉ một mình bạn trấn giữ bờ biển và phải bẻ gãy mọi cuộc tấn công của quân đội đối phương đang liên tục như sóng biển. Một nhiệm vụ gian khổ nhưng cũng đầy vinh quang nếu bạn chặn được bước tiến của đối phương.

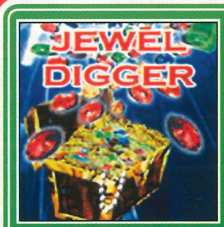
Kiểm tra: SOẠN: PW 22 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 22 GỬI 8740

Bạn sẵn sàng thử thách chính mình bằng một trong những trò chơi trí tuệ hấp dẫn nhất? Sudoku lôi cuốn mọi người khắp thế giới ngay từ khi ra đời ở Nhật cách đây nhiều thế kỷ cho tận hôm nay. Với ĐTDĐ, bạn có thể kiểm tra khả năng toán học của mình và kích thích tư duy. Có nhiều cách kết hợp nhưng chỉ có một đáp án. Kinh nghiệm với những màn dễ giúp bạn tích luỹ kinh nghiệm tìm lời giải nhanh chóng. Hãy thử thách khả năng của mình và chúc bạn may mắn.

Kiểm tra: SOẠN: PW 31 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 31 GỬI 8740

Hàng đoàn chiến binh bộ xương đang đe doạ thế giới. Trong vai phù thuỷ pháp thuật cao cường nhất của trái đất bạn nắm vận mệnh của chủng tộc Humans, Orcs và Elves. Bạn phải lãnh đạo 3 lực lượng này băng rừng, vùng đất băng giá hay những vùng đầy dung nham nhưng phải cẩn thận đừng để 3 lực lương này lại gần nhau vì sẽ có tranh chấp. Cả 3 đội quân chỉ đứng cùng chiến tuyến để chặn sự diệt vong của mình. Dùng phép thuật của mình để đưa đủ quân đến những cổng chuyển tiếp và quan sát trận chiến. Thế giới chỉ có thể được bảo vệ nếu bạn điều đủ đội quân đông đảo chống lại đối phương và đánh đuổi những bộ xương về lại địa ngục.

Kiểm tra: SOẠN: PW 27 GỬI 8040 Cách tải: SOẠN: PW 27 GỬI 8740



Mục tiêu của trò chơi là xoá những nhóm những viên ngọc giống hệt nhau để lấy điểm. Phải chọn được càng nhiều và càng nhanh những viên ngọc nhé.

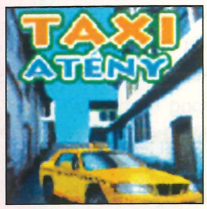
Kiểm tra: SOẠN: PW 36 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 36 GỬI 8740

Đây là trò chơi bắn gạch kinh điển, dù xuất hiện từ thuở đầu nhưng vẫn tiếp tục toả sáng. Bạn phải ném trúng các viên gạch, nhận điểm thưởng và thưởng thức nhiều tính năng hay. Với 30 màn, bạn chơi mệt nghỉ và nhớ trang bị cho chiến thuyền càng nhiều vũ khí càng tốt.

Kiểm tra: SOẠN: PW 29 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 29 GỬI 8740

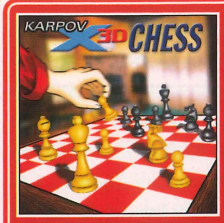
DND là trò chơi đậm chất hành động mang lại cho bạn một nhiệm vụ vinh quang là giải phóng những vùng đất trên Trái đất khỏi sự xâm lấn của người ngoài hành tinh. Ban đầu chỉ được vũ trang với một khẩu súng ngắn và một con dao bạn phải thông minh trong cuộc chiến mới có thể cứu giúp cư dân Bersville.

Kiểm tra: SOẠN: PW 30 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 30 GỬI 8740



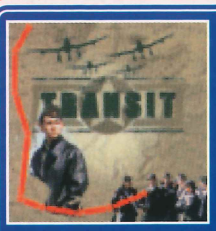
Athen năm 2004. Nơi tuyệt vời cho những tài xế chuyên nghiệp. Vào vai tài xế taxi, bạn phải đưa rước vận động viên, báo chí, các phái đoàn v.v. nhanh chóng và an toàn tới khách sạn, sân vận động, sân bay, bệnh viện hay bất cứ nơi nào. Dù thành phố rất lớn và nhiều cạm bẫy nhưng bạn phải đón khách đúng nơi và đưa đến đúng chỗ. Nhanh chóng, cẩn thận và thông minh thì bạn sẽ giàu có thôi.

Kiểm tra: SOẠN: PW 33 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 33 GỬI 8740



Cờ vua là một trong những trò chơi thông dụng nhất trên thế giới nên chắc không phải giải thích cho bạn. Giao diện 3D của trò chơi này còn cho phép bạn lựa chọn 4 chế độ khác nhau từ dễ đến khó, phù hợp cho cả những người mới biết cho đến cả kỳ thủ. Có thể người đấu với người hay máy thì với máy.

Kiểm tra: SOẠN: PW 28 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 28 GỬI 8740

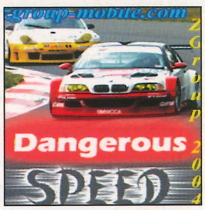


Phi công Alexander Ivanovich Pokryshkin, anh hùng Liên Xô 3 lần đã lái chiếc máy bay cường kích P-39 Aero Cobra nổi tiếng ở thế chiến thứ hai. Trò chơi 3D này gồm 2 phần. Phần một là Vận chuyển hàng không và bạn là nữ đại uý phi công McKlein. Người phụ nữ dũng cảm này sẽ là hoa tiêu đưa máy bay từ căn cứ không quân Mỹ tới lãnh thổ Liên Xô. Đừng tưởng đây là nhiệm vụ dễ dàng.

Kiểm tra: SOẠN: PW 35 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 35 GỬI 8740

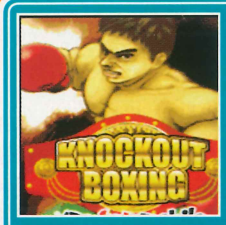
Game tuyệt vời dành cho người hâm mộ đấu tăng. Bạn phải bảo vệ căn cứ của mình, hạ xe tăng địch và bằng mọi cách tiến đến và phá huỷ căn cứ địch. Nhiệm vụ không dễ vì có rất nhiều chướng ngại trên đường hành quân như nước, rừng. Bạn có 20 màn đấu tăng cũng như tìm đường ngắn nhất đến căn cứ địch.

Kiểm tra: SOẠN: PW 39 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 39 GỬI 8740



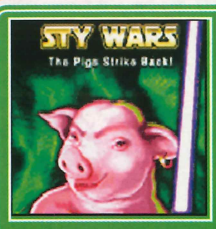
Lái xe trên những đường đua mạo hiểm nhất thế giới, sử dụng tài năng để ghi các kỷ lục, tốc độ xé gió nếu bạn tham gia giành danh hiệu vô địch. Bạn sẽ kiếm được nhiều tiền nếu giành được các vị trí cao và dùng số tiền này để mua các xe nhanh hơn. Có 2 cách chơi: tranh giải quán quân và đua tự do. Ở giải quán quân bạn phải đua với năm đối thủ khác sau khi tham gia vòng đua kiểm tra để quyết định vị trí xuất phát. Nếu thuộc top 5, bạn sẽ đi tiếp vào vòng trong và có tiền thưởng nếu nằm trong 3 vị trí đầu. Phải thắng thì bạn mới mở được vòng đua tiếp theo và sau đó có thể chơi trong cách đua tự do.

Kiểm tra: SOẠN: PW 37 GỬI 8040 Cách tải: SOẠN: PW 37 GỬI 8740



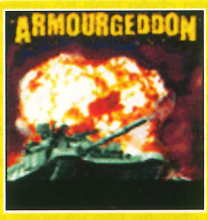
Nhảy lên võ đài với nhiệm vụ thách thức đai vô địch quyền Anh hạng nặng thế giới. Bạn phải cho đối phương do ván để trở thành nhà vô địch cihnh thức.

Kiểm tra: SOẠN: PW 38 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 38 GỬI 8740



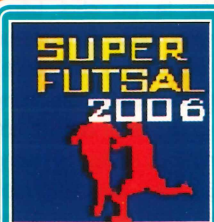
Năm 2200. Loài người đã bị xoá sổ khỏi bề mặt trái đất và loài Lợn sát thủ tiếp quản. Tuy nhiên, chuyện sống còn và quản lý hành tinh chẳng hề dễ dàng. Loài người đã trở lại dốc sức lấy lại trái đất. Với vai Yo-duh một con lợn và vào cuộc bảo vệ chuồng lợn nào!

Kiểm tra: SOẠN: PW 34 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 34 GỬI 8740



Quả là một trận chiến ác liệt. Quân địch tấn công vào vị trí của bạn và đang cố vượt qua phòng tuyến bất khả chọc thủng Maginnot để tìm mắt xích yếu nhất trong hệ thống phòng thủ của bạn. Bằng mọi giá phải ngăn địch quân chiếm thế thượng phong.

Kiểm tra: SOẠN: PW 32 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 32 GỬI 8740



Bóng đá trong nhà, 4 đá 1 chụp, thật đơn giản nhưng rất hào hứng và vui nhộn. Tất nhiên cũng không dễ xơi đâu bạn ơi. Chắc bạn không lạ những giải đấu bóng đá loại này đã từng diễn ra tại Việt Nam.

Kiểm tra: SOẠN: PW 40 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 40 GỬI 8740

HỖ TRỢ KỸ THUẬT: 08-2405828
ĐTDĐ phải có GPRS; 15.000đ/tin nhắn thành công (chưa gồm phí GPRS).

Để tiện cho các bạn muốn biết game muốn tải về có thể chơi được trên điện thoại di động của mình hay không, vui lòng soạn tin nhắn theo cú pháp có bên dưới từng game gửi 8040 (500đ/tin nhắn). Trong trường hợp game đó không tương thích với ĐTDĐ của bạn, sẽ có danh sách khoảng 10 game khác tương tự để bạn chọn lựa.

CHƠI GOLF CÙNG TIGER WOODS

Golf vốn được xem là môn thể thao quý tộc bởi khoản chi phí tham gia chẳng nhỏ chút nào. Vì thế, để đáp ứng nhu cầu vung gậy của bao game thủ ít tiền, rất nhiều hãng game đã sản xuất ra các trò chơi golf. Trong đó, dòng game Tiger Woods PGA Tour của đại gia EA Sport nay đã sang phiên bản 08.

Như tên gọi, trò chơi cho phép bạn hóa thân thành tay golf nổi tiếng Tiger Woods và tham gia các giải đấu golf uy tín trên toàn thế giới. Bạn cũng có thể chọn các tay gofl tên tuổi khác như Vijay Singh, Mike Weir, Chirs Dimaco... Thú vị hơn, bạn dễ dàng tự tạo cho mình một nhân vật ưng ý với nhiều yếu tố như chiều cao, cân nặng, vóc dáng, khuôn mặt cùng rất nhiều lựa chọn về quần áo cũng như trang thiết bị của dân chơi golf nhà nghề.

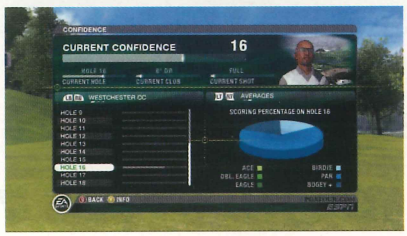
Game cung cấp nhiều chế độ chơi như: Play now – chơi trực tiếp, Tiger Challeger – thách thức với Tiger Woods. Các chế độ này đòi hỏi người chơi phải vượt qua hàng loạt tay golf tên tuổi khác trước khi được phép "so gậy" với ông vua golf. Bên cạnh đó, PGA Tour là chế độ chơi đáng chú ý nhất. Nó cho người chơi trải nghiệm đầy đủ cảm giác của một tay golf thực sự, từ việc lên lịch tập luyện, thi đấu, đồng thời tạo các mối quan hệ với làng golf chuyên nghiệp. Đỉnh cao của quá trình rèn luyện là được mời tham gia các giải đấu golf danh giá trong hệ thống PGA Tour được tổ chức hàng năm. Còn nếu bạn không muốn vất vả luyện tập, thì có thể vào thẳng mục chơi FedexCup tham gia các giải đấu lớn.

Khi mọi bước chuẩn bị đã xong, bạn có thể bắt đầu "Tee-off" – vác gậy ra sân. Vẫn giống như những phiên bản trước, Tiger Woods PGA Tour 08 tái hiện hoàn hảo cách chơi golf. Việc chọn gậy, chỉnh hướng đánh, độ mạnh, độ xoáy đều được EA Sport thực hiện rất chi tiết. Không có gì khó khăn trong việc thực hiện, ngoài việc bạn phải có chút năng khiếu và kinh nghiệm trong môn thể thao này nếu muốn ghi điểm Birdie tại mọi lỗ.

THÔNG TIN GAME

Phát triển: EA Sport
Thể loại: Thể thao
Phát hành: EA Sport
Hệ máy: PC
Ngày phát hành: 20/07/07
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 1,6GHz; RAM 256MB; VGA 64 MB Geforce 3 Ti; HDD 3GB; Windows 2000/XP/Vista; 1DVD.



Có sự khác biệt giữa các phiên bản của trò chơi trên các hệ máy. Trong khi phiên bản dành cho hệ máy Xbox360 và PS3 có tính năng Game Face rất thú vị (tính năng này dùng ảnh thật của bạn để tạo ra nhân vật) thì phiên bản dành cho PC lại không có. Đây quả là một thiệt thòi cho game thủ hâm mộ golf chơi trên PC. Nhưng nhìn chung, mô hình nhân vật trong trò chơi không khác biệt nhiều lắm giữa các phiên bản. Đồ họa giữa PC và các máy next-gen console cũng "một chín một mười".

Trên đây là những nét chính mà người mới chơi nên nắm. Còn nếu đã quá quen thuộc với dòng game này, thì việc duy nhất bạn cần làm là tận hưởng cảm giác thư giãn nhẹ nhàng, lắng nghe những bản nhạc tinh tế cùng phong cách quý tộc của Tiger Woods PGA Tour 08.

ANH TUẤN

NGƯỜI THẾ VAI

Được xem là một trong những nghề rủi ro và chịu khá nhiều thiệt thòi nhưng nghiệp diễn viên đóng thế lại có sức thu hút các bạn trẻ yêu thích mạo hiểm, ưa thử thách. Nắm bắt tâm lý này, cách đây 5 năm Atari và Reflection cho ra mắt Stuntman - trò chơi dựa trên nghề diễn viên đóng thế và nhận được không ít lời tán dương. Nay trò chơi ấy lại được bộ đôi mới THQ – Paradigm Ent hồi sinh với phiên bản thứ hai mang tên Stuntman Ignition.

Trong Ignition có tổng cộng sáu bộ phim gồm Aftershock, Whoopin' and a Hollerin' II; Strike Force Omega, Karl Steele; Overdrive; Never Kill Me Again, Night Avenger để bạn có thể trổ tài "diễn xuất". Mỗi bộ phim lại được chia nhỏ thành sáu cảnh quay. Nhiệm vụ của bạn là thực hiện đúng yêu cầu của đạo diễn. Tuy nhiên, xem ra những yêu cầu này không hề đơn giản chút nào bởi bạn phải thao tác thật tỉ mẩn với độ chính xác tuyệt đối để có được những cảnh quay đậm chất xinê. Ví dụ phóng xe với tốc độ hơn trăm cây số và thực hiện cú lết bánh qua gầm xe tải đang băng băng trên đường; nẹt pô để phóng qua dòng dung nham nóng chảy hay len qua một khúc quanh hẹp chỉ vừa một người đi.

Dù được cung cấp thêm những biểu tượng nóng minh họa khá trực quan và được bố trí trên các vật thể mà bạn sẽ tương tác trong suốt quá trình thực hiện cảnh quay, Ignition vẫn tương đối khó nuốt nếu không muốn nói là dễ làm nản lòng cát-ca-đơ nghiệp dư ngay ở độ khó trung bình. Nguyên nhân chính là mỗi cảnh quay diễn ra với tốc độ khá dồn dập, đòi hỏi khả năng xử lý tình huống nhanh và kĩ thuật lái "điêu luyện" nên để thực hiện trọn vẹn, bạn phải tốn thời gian thử đi thử lại không dưới chục lần.

Để giảm bớt phần nào độ khó, mỗi cảnh quay cho phép phạm tối đa năm lỗi. Số lần phạm lỗi sẽ là căn cứ để bạn biết cảnh quay có được đạo diễn chấp nhận hay không. Mặt khác, đây còn là cơ sở để bạn được nhận thêm những hợp đồng mới hoặc các show truyền hình lớn với sự cổ vũ của hàng trăm ngàn khán giả. Điểm thú vị khác của Ignition là bạn có thể duyệt qua "trailer" quảng cáo của các bộ phim ngay sau khi hoàn tất những cảnh quay cuối. Ngoài ra, phần chơi mạng còn cho phép bạn tham gia tranh tài cùng với bạn chơi khác. Song song đó, bạn có thể dàn dựng màn chơi riêng với phần chơi Constructor để được thỏa chí biểu diễn.

Xuất hiện cùng lúc với phiên bản dành cho 2 next-gen đang đình đám hiện nay là PlayStation 3 và Xbox 360, nhưng ngoài một vài khác biệt khách quan không đáng kể, đồ họa của Ignition trên PS2 nhìn chung được thể hiện tương đối khá, từ cảnh nền cho đến các hiệu ứng phức tạp. Điều đáng mừng khác là phiên bản PS2 có thời gian nạp game nhỉnh hơn hẳn so với hai phiên bản còn lại. Phần âm thanh của game dừng ở mức đạt do chỉ mô phỏng và lồng tiếng của các đạo diễn mà thiếu phần nhạc nền sôi động. Nếu không ngại khó và có thừa kiên nhẫn, bạn có thể thử sức "bền" bằng Ignition.

XUÂN PHÚ

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Paradigm Ent.
Phát hành: THQ
Ngày phát hành: 28/08/2007
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PS2
ESRB: Teen

Ưu: Ý tưởng lạ; cách chơi dồn dập, hấp dẫn; tốc độ nạp nhanh.
Khuyết: Lượng cảnh quay chưa nhiều; độ khó tương đối cao.

NINJA NHÍ SIÊU ĐẲNG

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Bandai
Phát hành: Namco Bandai
Ngày phát hành: 28/08/2007
Thể loại: Đối kháng
Hệ máy: PSP
ESRB: Teen

Ưu: Đồ họa và âm thanh được đầu tư tốt; cách chơi cải tiến.
Khuyết: Camera còn nhiều điểm cần cải thiện.

Dù không được chung chiếu với các lão làng của dòng game đối kháng như Soul Calibur, Tekken hay Mortal Kombat, nhưng thương hiệu Naruto của Namco Bandai Games vẫn luôn dẫn đầu về tốc độ bán chạy nhờ được phỏng theo truyện và phim cùng tên rất ăn khách tại Nhật Bản và thị trường Mĩ khó tính. Đây cũng là nguyên nhân chính giúp Naruto Ultimate Ninja Heroes (NUNH) tiếp tục có mặt trên PSP.

Về cơ bản Ultimate Ninja Heroes vẫn giữ nguyên cách điều khiển như phiên bản trên hệ console trước đây. Bạn sẽ kết hợp các phím tấn công như đấm, đá, đỡ đòn cùng các phím di chuyển để tạo ra hàng loạt đòn thế liên hoàn khác nhau. Mặt khác, bạn có thể kiếm thêm các đồ phụ trợ như phi tiêu nổ, phi tiêu gió, hoặc các bùa chú trên chính sàn đấu để tạo lợi thế riêng. Tuy nhiên, mấu chốt để tạo nên thành công trong các trận đấu của NUNH lại chính là các đòn "chakra" đặc biệt. Bạn sẽ hấp thu các hạt chakra từ chính đối phương hoặc thu gom từ các vật dụng trên đấu trường để làm đầy thanh năng lượng này. Lúc này, bạn có thể kích hoạt bằng phím mặc định "tam giác" và chờ đối phương sơ hở để ra đòn. Nếu sử dụng chiêu thức này hợp lý, bạn có thể chuyển bại thành thắng khá dễ dàng.

Trọng tâm chính trong lần xuất hiện này của NUNH nằm ở Heroes Mode, nơi người chơi phải chọn cho mình một nhóm chơi gồm ba nhân vật khác nhau. Có tổng cộng 4 nhóm chơi mặc định gồm Team Kakashi, Team Guy, Team Kurenai và Team Asuma. Tuy nhiên, bạn có thể tự tạo một nhóm riêng dựa trên hai mươi nhân vật khác nhau. Việc lựa chọn này sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến lợi thế của nhóm thông qua hệ thống kĩ năng được sử dụng trước mỗi trận đấu, vì mỗi thành viên sở hữu các kĩ năng "đặc biệt". Điển hình như Nenji với tuyệt kĩ 8 Trigrams 64 Palms có thể rút tạm "chakra" đối phương, trong khi Tenten lại là trợ tá đắc lực nhờ khả năng Summon Medicine hồi phục HP cho các thành viên trong nhóm.

Cần lưu ý, các kĩ năng trên chỉ hiệu nghiệm trong một số lần nhất định, vì vậy hãy phân chia thật hợp lý. Mặt khác, bạn có thể dùng điểm kinh nghiệm tích lũy sau mỗi trận đánh để cải thiện các chỉ số căn bản của nhân vật yêu thích. Trong khi đó, "promotion test" là nơi cải thiện thứ hạng thông qua các bài kiểm tra với độ thử thách và nhiều yêu cầu khác nhau. Nếu vẫn chưa thỏa sức bạn có thể tranh tài cùng bạn chơi khác qua Wireless Mode.

Điểm phàn nàn duy nhất của NUNH (cũng là khuyết điểm chung của các bản đối kháng Naruto trước đây) lại nằm ở góc quay camera. Do thiết kế màn chơi theo dạng 2D nhưng lại xé nhỏ sàn đấu thành nhiều khu vực và bố trí góc quay còn chưa tốt nên hạn chế khá nhiều khả năng quan sát của người chơi. Bù lại đồ họa và âm thanh của game được gọt giũa khá cẩn thận và có chất lượng không kém gì các phiên bản trên console trước đây. Ngoại trừ khuyết điểm kể trên, NUNH rất xứng đáng "thượng đài" trên máy cầm tay.

DIỄM LY

ĐẠI HỘI ÂM NHẠC

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Disney HIGH SCHOOL MUSICAL Makin' the Cut!

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Disney Interactive Studios **Thể loại:** Âm nhạc
Phát hành: Disney Interactive Studios **Hệ máy:** PS2, Wii, DS
Ngày phát hành: 14/08/2007 **ESRB:** Everyone

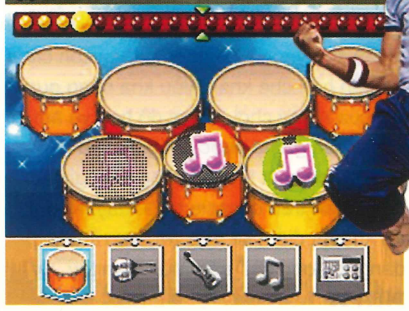
Ưu: Nhạc nền được lấy từ phim khá hấp dẫn.
Khuyết: Thời gian chơi ngắn; cách chơi đơn điệu hơn so với các game âm nhạc trước đây.

Dạo gần đây nếu các bạn có theo dõi kênh Disney Channel sẽ thấy kênh truyền hình này quảng cáo rất rầm rộ cho ngày công chiếu phần 2 của bộ phim High School Musical nổi tiếng xuyên lục địa, đã làm điên đảo không chỉ trẻ em mà cả người lớn trên toàn thế giới. Tất nhiên ngoài bộ phim chính, các sản phẩm ăn theo cũng là nguồn thu đáng kể cho hãng Disney. Ngoài băng đĩa nhạc, quần áo, có lẽ các fan của bộ phim năm nay sẽ phải chi thêm một ít tiền để bổ sung vào bộ sưu tập của mình High School Musical: Makin' The Cut (HSMMTC), một trò chơi dành cho máy DS.

Đến với HSMMTC, bạn sẽ gặp lại những khuôn mặt hết sức quen thuộc từ dàn diễn viên trẻ đầy tài năng của Disney với một ngoại hình khá ngộ nghĩnh vì đã được 3D hoá và thiết kế lại cho phù hợp với cấu hình của máy Nintendo DS. Vốn là một bộ phim về âm nhạc nên gameplay của HSM chủ yếu cũng dựa vào âm nhạc. Sau khi chọn nhân vật và trang phục cho mình, người chơi được đưa vào sàn diễn và các nhân vật sẽ nhảy theo những bài hát quen thuộc trong bộ phim HSM bằng những vũ điệu đẹp mắt. Đồng thời trên màn hình cảm ứng xuất hiện nhiều vòng tròn hoặc ngôi sao liên tiếp, nhiệm vụ của người chơi là phải dùng bút cảm ứng chấm vào những vòng tròn này đúng lúc, đúng nhịp. Ở những lúc cao trào, màn hình sẽ chuyển sang mini-game mới yêu cầu người chơi dùng bút vẽ lại theo hình mẫu có sẵn, hoặc gắp những quả bóng thả vào rổ trong thời gian quy định. Càng thực hiện chính xác bao nhiêu thì điểm số càng tăng cao, thậm chí x3, x4 ở những mini-game khó. Nếu thực hiện đúng hết, nhân vật sẽ hoàn thành bài hát dễ dàng và được khán giả cổ vũ nồng nhiệt, ngược lại sẽ làm nhân vật "chụp ếch" đủ các tư thế khác nhau và điểm số theo đó bị giảm đi đáng kể. Sau mỗi lần biểu diễn, người chơi có thể "save" bài nhảy để xem lại. Bắt đầu ở hội diễn âm nhạc cấp trường, nếu nhảy tốt nhóm bạn dần dần được tham gia giải cấp quốc gia và theo đó sẽ mở khoá được các bản nhạc lẫn các bộ trang phục mới bắt mắt hơn.

Nếu bạn là người yêu thích bộ phim HSM và muốn được vừa nghe các bản soundtrack trong phim vừa chơi game bằng màn hình cảm ứng DS trong lúc rảnh rỗi thì HSMMTC là lựa chọn không tồi chút nào.

MINH XUÂN



WORMS OPEN WARFARE

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

CUỘC CHIẾN CỦA NHỮNG CHÚ SÂU

Ấn tượng đầu tiên về WOW là game gợi lên một cảm giác vô cùng thân thuộc bởi cùng một phong cách vẽ giống hệt những phiên bản thời kỳ đầu. Vẫn là những chú sâu hồng béo núc ních đi kèm đôi mắt to lúng liếng và giọng nói the thé như con nít mẫu giáo! Phông nền trông có vẻ sáng sủa và sinh động hơn một chút nhờ phần hậu cảnh được dựng bằng 3D tạo thêm chiều sâu cho toàn bộ khung cảnh. Game có những đoạn phim hài rất thú vị do các diễn viên sâu đóng rất ngộ nghĩnh.

Nhưng đồ hoạ vẫn chưa phải là yếu tố duy nhất được đánh giá ở WOW. Quan trọng hơn hết là lối chơi của game có gây được hứng thú như đàn anh trước đây không? Rất may mắn, câu trả lời là có vì cách chơi hoàn toàn không khác truyền thống. Mỗi bên sẽ chọn ra một đội sâu có số lượng nhất định và sau đó lần lượt sử dụng các món vũ khí để hạ gục từng thành viên trong đội sâu của đối phương cho tới khi chỉ còn đội thắng cuộc. Chính vì sự đa dạng của vũ khí, ảnh hưởng của gió đến đường đạn bay và nhiều tình huống bất ngờ dở khóc dở cười khiến bạn càng chơi càng thấy thích và không thiếu những tràng cười khoái trá. Theo nhận xét sơ bộ thì bảng vũ khí trong phiên bản lần này không có gì mới ngoài các biểu tượng được vẽ lại to hơn, nhộn hơn. Ngoài mục chơi đơn, nếu thích thử thách hơn một tí thì người chơi có thể chọn chơi theo chiến dịch với những nhiệm vụ ngẫu nhiên đòi hỏi một cái đầu lanh lẹ để động não, kỹ năng di chuyển, uốn éo khéo léo và khả năng nhắm bắn chính xác để hoàn thành nhiệm vụ đặt ra.

Nếu bạn đang nghĩ làm cách nào để chơi WOW bằng bút cảm ứng thì xin nói rõ là game hoàn toàn không sử dụng đến bút mà bạn điều khiển nhóm sâu bằng nút bấm. Thực ra, đây cũng không phải là trở ngại lớn lắm vì cách điều khiển khá đơn giản - quanh đi quẩn lại với các nút mũi tên, A, B và cò trái phải. Ngược lại, vấn đề về gameplay của WOW không nằm ở cách điều khiển mà ở cách bố trí màn hình. Do màn hình khá nhỏ nên người chơi không thể bao quát hết toàn bộ chiến trường. Vì vậy nhà sản xuất nảy ra sáng kiến là tận dụng luôn màn hình phía trên của máy để tăng diện tích hiển thị. Tuy nhiên, cách làm này khiến tầm nhìn của người chơi bị "chẻ" làm đôi vì hai màn hình không liên tục nên bạn rất khó canh đường đạn bay và hậu quả là bắn bừa, bắn hụt, hay tệ hơn là bắn trúng đồng đội! Kết luận cuối cùng có lẽ Worms không dành cho DS vì có những vấn đề về gameplay như trên. Mọi chuyện có thể sáng sủa hơn với phiên bản trên PSP nhờ màn hình 16:9 khổ rộng để mấy chú sâu có nhiều đất di chuyển hơn. Dù sao cũng nên khen nhà sản xuất một tiếng vì đã có quyết định sáng suốt khi đưa Worms trở lại môi trường 2D quen thuộc năm xưa. Nhưng đó chỉ mới là bước khởi đầu, còn lại game có gây được tiếng vang như xưa không chắc còn phải nhờ đến một chút may mắn nữa.

MINH XUÂN

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Team 17/Two Tribes
Phát hành: THQ
Ngày phát hành: 14/09/2007
Thể loại: Chiến thuật
Hệ máy: PSP, DS
ESRB: Everyone

Ưu: Đồ họa được thiết kế lạ mắt; cách chơi vui nhộn, có tư duy chiến thuật.
Khuyết: Màn hình nhỏ khó bao quát chiến trường; chưa đột phá so với các phiên bản trước.

ROCK BAND

BAN NHẠC LỪNG DANH

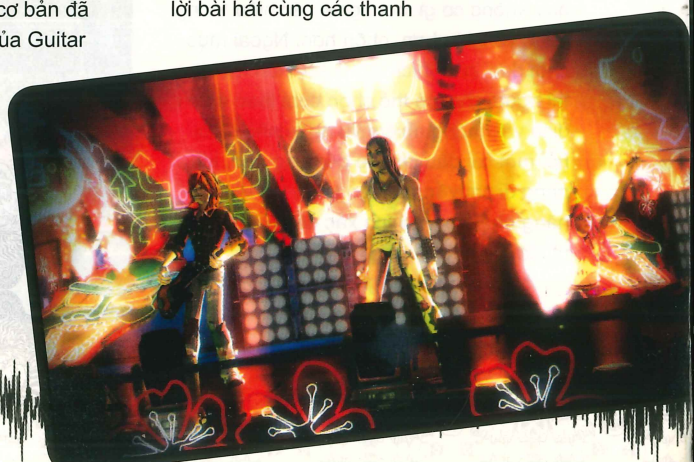
Không còn nghi ngờ gì để khẳng định loạt game Guitar Hero đã trở thành một trong những thương hiệu thành công nhất trong những năm gần đây. Dù chỉ dựa vào hai ưu điểm cơ bản là những bản nhạc Rock sôi động cùng chiếc cần điều khiển mô phỏng đàn guitar, nhưng GH đã thực sự mê hoặc hàng loạt game thủ trên thế giới với phong cách chơi sáng tạo và "độc nhất vô nhị."

Hãng phát triển Harmonix Music Systems (hiện thuộc sở hữu của MTV) quyết định giúp game thủ thỏa mãn ước mơ trở thành những tay chơi guitar lão luyện, hơn thế nữa: giúp họ có cơ hội thành lập cả một ban nhạc Rock thực sự. Đó chính là lý do để Rock Band chào đời.

BAN NHẠC RIÊNG

Lối chơi của Rock Band (RB) vẫn dựa trên những nền móng cơ bản đã tạo dựng nên thành công của Guitar Hero (GH), nghĩa là người chơi vẫn được cung cấp những bộ điều khiển đặc biệt được bán kèm theo game và sử dụng chúng để thể hiện các bài hát có sẵn trong game, bằng cách thao tác sao cho khớp với các nút màu hiển thị trên màn hình. Với RB, bạn sẽ có cơ hội trở thành một tay chơi guitar, chơi bass, trống và cả ca sĩ, tùy thích.

RB hỗ trợ mạnh chế độ chơi nhiều người. Đặc biệt nhất và cũng chính là điểm nhấn của game, đó là người chơi có thể mời bạn bè để lập một ban nhạc Rock hoàn chỉnh với 4 thành viên: guitar, bass, trống và hát chính. Màn hình giờ đây sẽ chia làm bốn phần. Phần trên cùng dành cho ca sĩ, với những hàng chữ lời bài hát cùng các thanh



màu thể hiện cao độ (tương tự các game Karaoke Revolution hay Singstar). Phần bên dưới tương tự GH nhưng có đến ba đường chạy cùng các nút màu tương ứng với guitar lead (bên trái), trống (giữa) và bass (bên phải).

Về phần nội dung, game vẫn có phần chơi đơn, được gọi là "Solo Tour Mode", chia làm ba phần riêng biệt cho Guitar lead, trống và hát. Ngoài ra, nếu có đủ người chơi, lập được ban nhạc thì có thể chơi "Band World Tour." Do được phát hành trên các hệ máy next-gen như Xbox 360 và PS3 nên RB sẽ hỗ trợ mạnh tính năng mạng. Bạn có thể thi tài với những người chơi khác trên mạng, cũng như download những bản nhạc mới làm phong phú thêm bộ sưu tập nhạc Rock của mình.

Có một tính năng cải tiến khác tuy nhỏ nhưng hết sức thú vị. Giờ đây, bạn có thể tùy biến nhân vật, từ tóc tai, ngoại hình cho đến trang phục. Thậm chí game còn cung cấp những công cụ để bạn có thể thiết kế logo "không đụng hàng" cho ban nhạc Rock của mình.

ĐỒ NGHỀ CỦA NHỮNG TAY ROCKER

Điểm hấp dẫn của GH là những bộ điều khiển kèm theo game được mô phỏng rất giống chiếc đàn guitar điện. Với Rock Band, do yêu cầu trong lối chơi, game sẽ kèm theo đến ba "nhạc cụ": guitar, trống và micro.

- Đầu tiên là chiếc micro để truyền tải giọng hát của người chơi vào game. Tuy nhiên, chiếc micro này sẽ tích hợp một bộ phận ghi nhận âm vực của từng "ca sĩ", từ đó đánh giá chất lượng giọng của mỗi người. Ngoài ra, bạn còn có thể dùng tay gõ vào micro để tạo tiếng lục lạc, tambourine hoặc cowbell.

- Kế đến là bộ trống trông tương tự như một bộ trống điện tử, gồm bốn tấm "thớt" tròn, viền đỏ, vàng, xanh dương và xanh lá, ứng với các nốt màu tương ứng hiển thị trên màn hình, đặt ngang tầm tay người chơi. Dưới chân bạn sẽ là một bàn đạp (pedal), tương ứng nốt màu cam (thể hiện dưới dạng vệt ngang màu cam trên màn hình). Năm "chiếc trống" này tượng trưng cho năm loại trống cơ bản của một bộ trống. Đương nhiên, bàn đạp sẽ đảm nhiệm vai trò Kick Drum (trống bass), các phần còn lại "phụ trách" các loại trống Snare, Hi-hat, Tom-tom, Cymbal và có thể biến đổi tùy theo bản nhạc. Đi kèm "dàn trống" là một cặp dùi trống thực sự.

- Cuối cùng là "nhạc cụ" quen thuộc: cây đàn guitar. Nếu trong GH, các cần điều khiển mô phỏng theo hình dáng của hiệu đàn Gibson (có mua bản quyền hẳn hoi), thì trong RB, người chơi sẽ sử dụng các "cây đàn" hiệu Fender, mà cụ thể là cây đàn Fender Stratocaster nổi tiếng. Dụng cụ này bao gồm năm phím xanh lá, đỏ, vàng, xanh dương và cam trên cổ đàn. Để chơi các nốt nhạc, bạn sẽ bấm các phím này (tương ứng như hiển thị trên màn hình), đồng thời gẩy phím Strum Bar trên phần chính của cây đàn để chơi các nốt nhạc hoặc hợp âm. Tuy nhiên, "cây đàn" Fender của Rock Band có những cải tiến đáng kể so với "cây đàn" Gibson của GH. Gibson có thêm một bộ năm nút khác, và tích hợp một nút chuyển, có vai trò chuyển đổi các hiệu ứng tiếng đàn.

Cũng chính vì phải kèm theo khá nhiều "nhạc cụ" như vậy nên một bộ game Rock Band khá cồng kềnh và… đắt tiền. Dĩ nhiên, người chơi sẽ có nhiều lựa chọn khác nhau, tùy theo họ muốn chơi nhạc cụ gì (guitar, trống hay micro) mà có thể chọn bộ điều khiển thích hợp. Theo tham khảo giá trên các web site bán hàng trực tuyến, một game Rock Band (chưa kèm nhạc cụ) tương tự như các game thông thường khác, có giá từ 50-60 đôla. Nhạc cụ được bán riêng: guitar và trống có giá 80 đô, còn micro là 30 đô. Muốn mua trọn bộ: đĩa game và cả ba nhạc cụ, giá tiền sẽ là… 200 đô. Quả là mức giá "có một không hai" cho một game.

DIỄN NÀO!

Ban đầu, Rock Band được dự kiến phát hành cho Xbox 360 và PlayStation 3. Tuy nhiên, tại kỳ hội nghị Leipzig Games Convention vừa qua, EA và MTV Games (hai nhà đồng phát hành và phân phối game) công bố Rock Band sẽ có phiên bản dành cho PlayStation 2. Hiện tại, game đã ở giai đoạn hoàn thiện cuối cùng để kịp ra mắt vào ngày 20 tháng 11 năm nay. Nếu bạn đam mê các bản nhạc Rock sôi động và cuồng nhiệt, Rock Band sẽ là tựa game đem lại những giây phút thực sự "bốc lửa" cùng bạn bè trong dịp cuối năm.

PHƯƠNG MAI

HAI GÃ

...HAI CON NGƯỜI, HAI SỐ PHẬN VÀ MỘT BẢN ÁN TỬ HÌNH...

Câu chuyện của Kane & Lynch: Dead Men (K&L) xoay quanh hai gã tử tù có tính cách trái ngược nhau: Kane và Lynch. Kane từng là cố vấn cho một công ty lớn và là người cha bình thường có hai người con. Tuy vậy, cuộc sống của gã bị đảo lộn hoàn toàn sau vụ tai nạn của người con trai. Sau đó gã cho rằng mình phải gánh chịu trách nhiệm trước bi kịch này. Chạy trốn khỏi gia đình, chạy trốn khỏi quê hương, Kane gia nhập một nhóm tội phạm mang tên The Seven và trở thành một tay lính đánh thuê khét tiếng lỳ lợm. The Seven hứa hẹn cho gã một cuộc sống đầy đủ, đổi lại gã phải tuân thủ những điều luật của tổ chức, nếu vi phạm thì cái giá phải trả chính là mạng sống của gã. Tuy vậy, một điệp vụ tại Venezuela trở thành một thất bại nặng nề đối với The Seven. Tưởng mình là người duy nhất may mắn trong tổ chức sống sót, Kane chạy trốn cùng một lượng lớn kim cương nhưng chẳng may lại trở thành kẻ xấu số khi bị nhà cầm quyền bắt giữ và xử bản án tử hình.

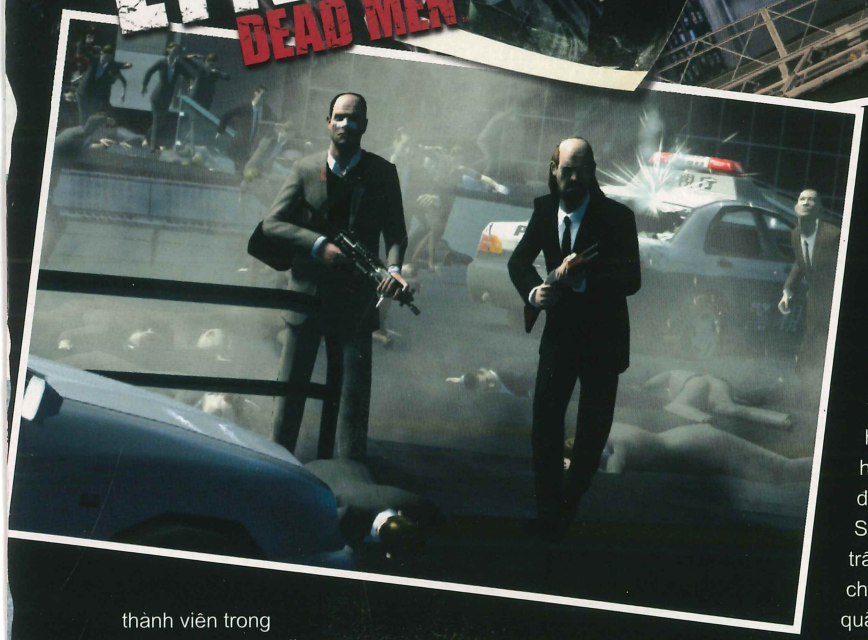
Khác với Kane, Lynch có một tiểu sử ngắn gọn hơn. Trong quá khứ, Lynch làm tại một số kho chứa hàng tại thành phố Detroit. Tuy vậy, gã mắc căn bệnh tâm thần phân liệt. Một ngày, gã chợt nhận thấy người vợ của mình bị sát hại nhưng lại không chắc chắn mình có liên quan tới sự việc này hay không. Do thiếu bằng chứng ngoại phạm, gã bị kết án tử hình.

Hai gã tử tù được di cùng một chuyến xe hộ tống tới nơi xử án. Tuy vậy, định mệnh không cho Kane rũ bỏ mọi thứ nhanh như vậy. Chuyến xe bị tấn công bởi những thành viên cuối cùng sót lại của The Seven nhằm lấy lại số kim cương mà Kane đã "cuỗm" trước đây. The Seven đặt điều kiện: nếu trả lại tài sản đã lấy, tổ chức chỉ "xử" Kane và hứa sẽ thả vợ và con gái của Kane hiện đang bị giữ làm con tin. Còn Lynch, gã được giao nhiệm vụ duy nhất là "giám sát" Kane thực hiện công việc.

Với sự xuất hiện của 2 nhân vật này, IO Interactive hứa hẹn với người chơi về một cách chơi độc đáo, kết hợp giữa hành động và chiến thuật nhóm. Tuy vậy, 2 con người này lại có tính cách trái ngược nhau, nên nhiều khi hành động tréo ngoe. Ví dụ, trong khi Kane hành động có tính toán, thì Lynch lại dễ... chuốc họa vào thân bằng những hành động hung hăng khó kiểm soát. Nhưng bù lại, game có hệ thống ra lệnh bằng cách nhìn về đối tượng hay vật thể rồi nhấn nút di chuyển hay hành động. Theo thông tin ban đầu, hệ thống chiến thuật nhóm chỉ có 3 lệnh: theo sau, ở lại và tiến lên/tấn công, tuy đơn giản nhưng hứa hẹn rất hiệu quả. Khá độc đáo, các thành viên trong nhóm còn có thể làm việc riêng nếu nhiệm vụ kết thúc. Người chơi có thể biết tình trạng của mỗi thành viên qua HUD như họ đang làm gì, sức khỏe ra sao... Các

Tên game: Kane & Lynch: Dead Men | **Phát triển:** IO Interactive | **Ngày phát hành:** Tháng 11/2007
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Eidos Interactive | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360, PC

TỬ TÙ



RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

thành viên trong nhóm không chỉ hỗ trợ trong chiến đấu mà còn có thể chữa vết thương cho đồng đội, nếu kịp thời.

Qua trailer của game, ta có thể thấy K&L bên cạnh những pha hành động còn có yếu tố "stealth" để tránh dụng độ có thể làm nhiệm vụ thất bại. Ví dụ, trong màn câu lạc bộ disco, việc lẻn vào đám đông để tránh sự chú ý của bảo vệ sẽ hay hơn là nổ súng. IO interactive cũng nỗ lực tối đa trong các pha hành động sao cho đẹp và thật nhất. Người chơi sẽ bắn, khó chính xác khi di chuyển hay khi "xả" một băng hơn là nấp sau một vật thể và nhắm bắn. Cũng cần phải nói thêm là các chỗ nấp không an toàn được mãi, chúng sẽ dần bị biến dạng sau những trận đấu súng và bạn buộc phải tìm chỗ nấp khác. Các vật thể như cột nhà, tường... tuy không thể phá hủy hoàn toàn nhưng có thể bị thủng hay vỡ do đạn - một xu hướng mới của game hành động hiện nay, điển hình như trong Stranglehold. Sau mỗi trận đấu súng, người chơi có thể có một quãng nghỉ ngắn để hồi máu hay trao đổi vũ khí với các thành viên trong nhóm. Mỗi người có thể mang được một khẩu súng và một súng ngắn, một quả lựu đạn.

Sau khi trailer được tung ra, khá nhiều người nhận thấy game chịu ảnh hưởng từ các bộ phim hành động như: Collateral hay The Departed. Góc nhìn nhân vật không bị cố định ở góc nhìn thứ 3 nữa, thay vào đó, góc nhìn sẽ thay đổi khiến người chơi có cảm giác như đang thưởng thức phim hơn là game, như đoạn Kane đu dây từ một tòa nhà cao tầng, góc quay sẽ chuyển thành nhìn từ trên xuống. Bên cạnh đó, các hiệu ứng như cháy nổ, khói hay tương tác vật lí của đạn và chất nổ càng làm tăng tính "nghẹt thở" trong game. Game cũng được rất nhiều người khen ngợi về phần âm thanh và lồng tiếng của 2 nhân vật chính. Phần nhạc nền của game tiếp tục được thực hiện bởi "người quen" của IO Interactive - nhà soạn nhạc nổi tiếng Jesper Kyd.

Theo thông tin ban đầu của nhà sản xuất, K&L sẽ hỗ trợ mục chơi co-op, trong đó một người vào vai Kane, còn người còn lại vào vai Lynch. Game sẽ có cả phần chơi multiplayer qua mạng, nên người chơi không còn lo sợ phải "đơn thương độc mã". Đúng lịch, Eidos Interactive sẽ phát hành K&L vào tháng 10 này, hi vọng IO Interactive sẽ lại có một "thành tích" nữa bên cạnh những đầu game sáng giá của hãng như sê-ri Hitman, Freedom Fighters.

ĐỖ SƠN

THIÊN ĐƯỜNG ĐUA XE

BURNOUT PARADISE

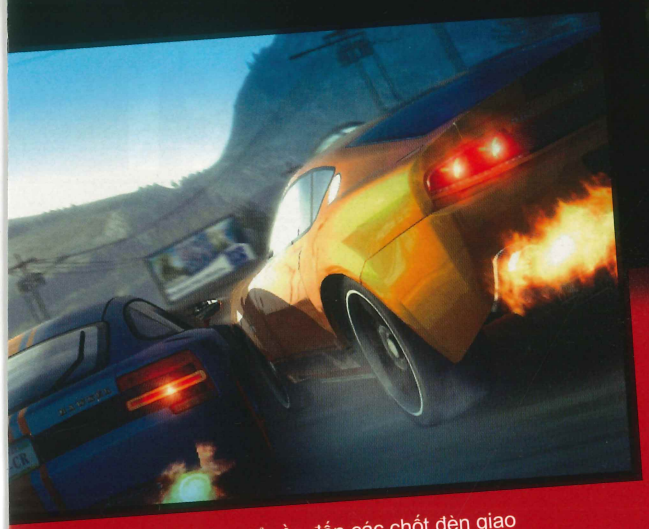
RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

SAU BURNOUT DOMINATOR (PS2, PSP) PHÁT HÀNH HỒI ĐẦU NĂM NAY, CRITERION LẠI TIẾP TỤC DỰ ÁN TIẾP THEO CHO DÒNG GAME BURNOUT CỦA MÌNH VỚI PHIÊN BẢN PARADISE. BẾN ĐỖ LẦN NÀY LÀ HAI HỆ MÁY CONSOLE THỜI THƯỢNG XBOX 360 VÀ PS3.

Theo Criterion, Burnout Paradise (BP) có thể được gọi là Burnout 5 theo đúng nghĩa bóng của từ này. Trò chơi được phát triển bằng một engine hoàn toàn mới và một cách chơi cũng hoàn toàn mới: sand-box. Để dễ hình dung, bạn có thể liên tưởng đến dòng game Need for Speed Underground với phong cách tự do tìm các giải đấu trong thành phố và bắt đầu lăn bánh. Tuy nhiên, điểm khác biệt chủ yếu trong lối chơi tự do của BP là Criterion đã tạo ra hẳn một thành phố lớn và sống động hơn nhiều cho các tay đua thể hiện. Với tên gọi Paradise, thành phố xinh đẹp này được xem là một thiên đường đua xe mạo hiểm với hàng loạt những con đường ngoằn ngoèo, bệ phóng, các khúc cua gấp hoặc các cầu vượt nhiều tầng. Nhà phát triển cũng nhấn mạnh yếu tố tự do trong BP sẽ được thể hiện không chỉ trong game mà còn ở ngoài game, bạn sẽ có một cảm giác cực kì thoải mái và thân thiện khi tiếp xúc với trò chơi. BP không hề có menu chi tiết, các tùy chọn thì hạn chế và những hoạt cảnh rườm rà bị lược bỏ hết, thay vào đó, bạn sẽ bắt đầu cuộc chơi ngay tại thành phố Paradise. Tất cả các mode chơi, nhiệm vụ và xe cộ của BP đều mở khóa ngay từ đầu và nằm đâu đó trong thành phố rộng lớn này, công việc của bạn là tự đi kiếm và thực hiện. Một hệ thống mới của BP là radar giúp bạn xác định các mục tiêu và chỗ sửa xe nằm rải rác trên các tuyến đường.

Những mục chơi truyền thống của dòng game Burnout vẫn được giữ nguyên: Race, Crash, Road Rage, Burning Lap. Như đã nói ở trên, các mục chơi này không thiết kế nằm trong menu mà thuộc dạng "mở", nghĩa là bạn có thể tham gia chúng bất cứ lúc nào và ở đâu. Nếu không thích làm nhiệm vụ hoặc nhàm chán với các cuộc đua, bạn có thể lái chiếc "xế hộp" của mình du ngoạn ngắm cảnh thành phố Paradise. Việc phiêu lưu dạo chơi này cũng sẽ có nhiều lợi ích vì các đồ chơi "độc" được giấu ở đâu đó trong thành phố và bạn sẽ có cơ hội khám phá các giải đua đặc biệt để mở khóa các xe đua xịn. Nếu tích cực hơn, bạn có thể tự tạo một cuộc đua và thách thức các xe khác trên đường phố tham gia. Ví dụ, muốn tạo một màn

Tên game: Burnout Paradise	**Phát triển:** Criterion	**Ngày phát hành:** Quí 1 – 2008
Thể loại: Đua xe	**Phát hành:** EA	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3



Race, bạn chỉ cần đến các chốt đèn giao thông và "rồ ga" gây chú ý cho các xe khác. Còn với Road Rage thì đơn giản hơn, bạn chỉ cần tông xe gây hấn hoặc thậm chí "takedown" (lật xe) đối phương. Mục chơi Crash (làm nổ xe) sau khi vắng mặt ở bản Dominator đã trở lại với các chức năng cũ: Heartbreaker. Khác với các phiên bản Burnout trước, bạn có thể cho chiếc xe của mình "về vườn" bằng cách kích hoạt "crash" khi va chạm mạnh với các xe đi ngược chiều hoặc các chướng ngại vật trên đường như con lươn, vòng xoay giao lộ... Nếu "ác" hơn, bạn có thể nhấn nút Heartbreaker cho chiếc xe mình nổ tung để tạo một hình ảnh đẹp mắt, một đoạn video nhỏ mô tả chiếc xe vỡ tung từng phần như thế nào. Thành phố Paradise có tất cả 50 điểm Crash đặc biệt để bạn thực hiện các pha này và phần thưởng tất nhiên là số điểm kinh nghiệm để bạn mua nhiên liệu tại các trạm tiếp tế. Số lượng thử thách đặc biệt (challenge) của trò chơi tiến đến con số 150 được sắp xếp ngẫu nhiên khắp Paradise. Tuy nhiên, để tránh sự nhàm chán, các thử thách này không hiện trực tiếp trên bản đồ mà chỉ mở ra khi bạn đến đúng khu vực diễn ra sự kiện.

Việc "unlock" xe đua dựa vào quá trình đua và những kĩ năng mà bạn thu thập được. Trong thời gian lái xe quanh thành phố, nếu thấy "vừa mắt" một chiếc xe nào, bạn có thể thách chủ nhân xe đó đua hoặc tông xe cùng bạn với phần thưởng là đối ngang. Nếu thua cuộc bạn cũng đừng quá nản lòng, việc mở khóa từ từ từng chiếc minivan, SUV lên một chiếc Ferrari thể thao bóng loáng không thực sự dài nếu như bạn là một tay đua Burnout đầy kinh nghiệm. Khi đua, cơ cấu chính của BP vẫn dựa trên thanh Boost (tăng tốc) và đây cũng là vũ khí chính của bạn trong các pha tông xe lẫn biểu diễn. Thanh Boost dần tăng lên nếu bạn thực hiện các pha mạo hiểm như lạng lách, đi ngược đường, đi sát đối phương, theo đuôi (tailing), phóng xe và nhất là "takedown" đối phương. Cũng giống như trong phiên bản Dominator, thanh Boost sẽ được nâng cấp lên nhiều nấc nếu bạn thực hiện cùng lúc tăng tốc và các pha mạo hiểm. Nếu chẳng may bị trầy trụa hư hỏng, bạn có thể ghé các trạm sửa chữa để "độ" lại vỏ xe, màu sắc y như mới. BP cũng thiết kế thêm các trạm xăng để tiện bơm thêm Boost khi đang đua xe.

Khi bước đầu đặt chân lên hệ "next-gen" với Burnout Revenge vào năm 2006, Criterion cũng manh nha ý tưởng đua online đặc biệt: Live Revenge, chức năng ghi nhận lại các thông số thành tích của các tay đua khi thi đấu với nhau. Ở BP, ý tưởng này đã thăng hoa hơn khi được đặt vào một "thế giới mở" là thành phố Paradise. Mục chơi online tích hợp trực tiếp trong bản đồ thành phố và bạn có thể mời tối đa 8 người bạn khác trong danh sách đang online tham gia. Việc phân chia đẳng cấp tay đua cũng thể hiện khá rõ khi trò chơi ghi nhận thành tích của bạn trong phần game chính vào một bằng lái (license) và giới thiệu với các bạn chơi khác mỗi khi nhập cuộc. Khi tham gia online chung trong thành phố, các xe đua có thể đi dạo cùng nhau một cách "hòa bình", hoặc kích hoạt các loạt đua Race hoặc Road Rage (tông xe) tùy thích. Trò chơi thật sự xóa đi tất cả các khuôn khổ thường thấy trong các game đua xe và cung cấp cho bạn một "đấu trường" thật sự, nơi phô diễn cả kĩ năng lái lẫn tông xe của mình.

Đồ họa của trò chơi qua bản demo tại E3 cho thấy khung hình chạy khá "mướt" với 60fps và độ chi tiết của khung cảnh và hình mẫu xe khá cao. Đây là một ưu điểm chung của dòng game Burnout từ trước đến nay. Một lối chơi mở và chế độ online thú vị chắc chắn sẽ nâng tầm dòng game đua xe đối kháng này lên cao. Từ nay đến khi Burnout Paradise ra đời cũng còn khá lâu, hi vọng nhà phát triển Criterion sẽ hé lộ thêm những chi tiết khác của trò chơi trong các kì hội chợ sắp tới.

CẨM TÚ

TẤN CÔNG SÀO HUYỆT

BỎ QUA NHỮNG LỜI PHÊ PHÁN CỦA GAME THỦ KHI TUNG RA ĐOẠN VIDEO GÂY TRANH CÃI TẠI E3-2005, SONY ĐEM ĐẾN HỘI NGHỊ GAMES CONVENTION (GC) 2007 (ĐỨC) MỘT BẢN "PLAYABLE DEMO" LÀM NỨC LÒNG CÁC FAN SHOOTER.

Killzone 2 là một trong số ít tựa game được xem là "đinh" trên hệ PS3 bên cạnh những tên tuổi lớn khác như Metal Gear Solid 4, Heavenly Sword, Resistance: Fall of Man... Một số trò chơi kể trên đã phát hành nhưng sự chú ý vẫn dồn về Killzone 2, một trò chơi do chính Guerrilla, một studio con của Sony phát triển. Giải thích cho điều này chỉ có thể là đoạn trailer hết sức ấn tượng tại E3-2005, khi Sony tuyên bố đoạn video này được dựng từ cấu hình PS3. Ngoài ra, Killzone 2 cũng được xem là đối trọng xứng đáng với Halo 3 của Microsoft trong cuộc chiến console vào thời điểm này. Liệu sự ra mắt kém ấn tượng của người anh trên hệ PS2 vài năm trước có làm mất "nhuệ khí" của Killzone 2 hay không?

Câu trả lời có thể là không, vì Killzone 2 có một hậu phương cực kì vững chắc là Sony. Guerrilla cuối năm ngoái đã chính thức thuộc về Sony và hơn ai hết studio có trụ sở tại Hà Lan này thông hiểu và hoàn toàn biết cách khai thác sức mạnh tiềm ẩn của PS3. Trong một cuộc phỏng vấn, nhà sản xuất của Killzone 2 cũng bật mí rằng với sức mạnh PS3, họ đã nâng tổng số đa giác dựng hình cho nhân vật trong trò chơi tương đương tổng số đa giác đã dựng hình trong một màn chơi ở Killzone 1. Ngoài ra, Guerrilla còn tận dụng thêm dung lượng khổng lồ của đĩa Blu-ray để đưa vào các dữ liệu và nội dung mới. Ổ cứng của PS3 cũng sẽ đóng vai trò lưu đệm (cache) để tăng tốc độ nạp (load) trong trò chơi. Với chức năng này, các màn chơi của Killzone 2 sẽ diễn ra liên tục và hạn chế tối đa các cảnh cần phải load.

Cốt truyện của Killzone 2 lấy bối cảnh hai năm sau sự kiện diễn ra ở phiên bản 1. Lần này cuộc chiến không diễn ra tại Trái Đất mà là ở hành tinh Helghan, khi lực lượng địa cầu ISA quyết định tiến đánh sào huyệt của quân đội Helghast. Bản demo cũng cho thấy bạn sẽ tiếp cận thủ đô hành tinh Helghan bằng một tàu bay đặc biệt và gặp sự chống trả dữ dội của bộ binh Helghast. Với cốt truyện đậm chất chiến tranh, các tình huống trong game được thiết kế theo kiểu liên kết một chuỗi sự kiện lớn chứ không phân theo nhiệm vụ như các game shooter đề tài biệt kích khác. Vào vai một chiến sĩ đặc nhiệm ISA, nhiệm vụ của bạn là chấm dứt toàn bộ sự tồn tại của Helghast và phá tan kế hoạch xâm lược địa cầu ngay trên hành tinh của chúng.

Tên game: Killzone 2	**Phát triển:** Guerrilla	**Ngày phát hành:** 2008
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Sony	**ESRB:** Đang đợi đánh giá

Đồ họa của bản demo tại GC 2007 tuy không thể so sánh với bản dựng sẵn hồi E3-2005 nhưng đối với đồ họa "in-game" hiện nay thì Killzone 2 quả là đáng nể. Độ chi tiết của môi trường, hình mẫu nhân vật khá cao cùng các hiệu ứng thời tiết, bầu trời, không gian trông rất thực. Các hiệu ứng kiểu phim ảnh như bóng mờ khi chuyển động (motion blur), chiều sâu môi trường (depth of field), khử răng cưa và các hiệu ứng cháy nổ khác đều đẹp mắt. Một số hiệu ứng vật lý cũng được tích hợp và ảnh hưởng đến lối chơi. Các lá chắn trong trò chơi bị vỡ tan sau những loạt súng và các mảnh vỡ khi rơi trúng người cũng có thể làm bạn mất máu. Ngoài ra, các vách tường sẽ lưu lại các dấu đạn khi bạn nổ súng vào chúng.

Cơ cấu gameplay của Killzone 2 chưa được tiết lộ nhiều, bản demo chỉ đơn thuần trình diễn lại lối chơi "run and gun" của phiên bản tiền nhiệm. Việc hỗ trợ nhắm đã được thay đổi lại, thay vì "zoom" lại gần hơn, bạn có thể sử dụng ngay đầu ruồi trên súng để ngắm. Các cây súng được thiết kế theo kiểu tương lai nên được trang bị sẵn công cụ hỗ trợ ngắm bắn "red-dot" khá chính xác. Độ chính xác của các khẩu súng tùy vào chế độ bắn, ví dụ khi bắn liên thanh độ chính xác giảm đáng kể so với bắn từng loạt. Một chức năng mới khác là khả năng nấp vào lá chắn và bắn trả. Khi ở trong lá chắn, bạn có thể lách người sang trái, phải hoặc nhô người lên bắn và thậm chí "blind fire". Đây là một kiểu học tập khá thông minh từ Medal of Honor. Ngoài ra, Killzone 2 cũng bị ảnh hưởng bởi một game thế chiến khác là Call of Duty khi sử dụng hệ thống hồi máu tự động chứ không phải các túi cứu thương như bản cũ.

Một điểm cải tiến khác trong cảm giác bắn súng mà Guerrilla đem đến trong Killzone 2 là hệ thống "hit and respone" của đối phương - nôm na là các động tác khi bị trúng đạn. Tùy vào hướng bắn và đường đạn, đối thủ sẽ gục theo hướng tương ứng theo đúng hiệu ứng vật lý. Khi bắn vào tay, đối phương sẽ "què" và không thể sử dụng súng bằng tay đó được. Các động tác của địch thủ sẽ được thiết kế một cách nhuần nhuyễn, không chỉ khi đang di chuyển mà ngay khi chạy vào lá chắn chiến đấu. Mức độ AI của lính cũng được nâng cấp khiến chúng thông minh và nhanh nhạy hơn. Nhà phát triển Guerrillla còn bật mí, quân đội Helghast có một quyền năng đặc biệt là sử dụng thời tiết làm năng lượng cho súng phòng không. Hiện chi tiết này vẫn được giấu kín, nhà phát triển chỉ cho biết yếu tố thời tiết sẽ đóng vai trò quan trọng trong gameplay.

Mảng chơi online của Killzone 2 được phát triển đồng bộ với các dịch vụ của Sony như PlayStation Network và PlayStation Home, nơi tất cả các game thủ tập trung trong một "lobby" chính và chọn các mục chơi online. Cũng giống Halo 3, bản beta online sẽ được phát hành trước khi game chính thức ra đời nhằm "test" cảm nhận của các game thủ. Với nhiều cải tiến lớn cũng như khai thác được sức mạnh của PS3, Killzone 2 chắc chắn là trò chơi bắn súng được mong đợi nhất vào nửa đầu năm sau.

QUỐC TRUNG

HOÀNG HÔN CỦA CÁC VỊ THẦN II

Ragnarok Online 2 (RO 2) là phiên bản tiếp theo của game Ragnarok Online (RO), thuộc thể loại MMORPG do hãng Gravity (Hàn Quốc) sản xuất. RO 2 sẽ được Asiasoft phát hành tại 4 quốc gia: Singapore, Malaysia, Thái Lan và Việt Nam, dự kiến trong quý 1 năm 2008. Tại buổi họp báo công bố phát hành game Ragnorok 2 tại trung tâm Triển Lãm và Hội Chợ Quốc Tế Suntec City, Singapore vào ngày 6/9/07, phóng viên tạp chí Thế Giới Game đã được chứng kiến những đoạn phim trailer hoành tráng, cũng như được chơi thử demo phiên bản tiếng Anh lần đầu tiên xuất hiện. Cách đây chừng 6 năm, RO đã từng tạo nên cơn sốt bất ngờ trong giới game trực tuyến trên toàn thế giới. Và cho đến bây giờ, RO vẫn được coi là một trong những tựa game thành công nhất.

RO 2 phát triển dựa trên RO trước đó. Gravity đã đầu tư 4 năm để phát triển Ragnarok Online 2 với mong muốn cho ra đời sản phẩm tốt nhất. Theo tên gọi thì Ragnarok nghĩa là "Hoàng hôn của các vị thần" nên game lấy đề tài là những cuộc phiêu lưu dựa trên nền những câu chuyện thần thoại Bắc Âu. RO 2 diễn ra tại thời điểm thế giới đã trải qua mấy trăm năm so với phiên bản trước. Trong thế giới siêu nhiên của RO 2, người chơi có cơ hội làm quen với những nhân vật thần thoại nổi tiếng như thần Odin và Loki của thần thoại Norse. Các thành phố và các bản đồ trong game bắt nguồn từ văn hóa

Xcăng-đi-na-vi (Scandinavian). Game sử dụng công nghệ đồ họa đã được nâng cấp từ 2D lên thành 3D. Tuy nhiên, game vẫn còn giữ phong cách avatar (hình biểu trưng) lấy cảm hứng từ anime (truyện tranh) tiêu biểu của mình. Ngoài ra, game còn hỗ trợ người chơi trưng bày avatar động và diễn đạt cảm xúc của nhân vật, avatar của người chơi giờ đây có thể biết nhảy và bơi...

Bên cạnh chủng tộc Normans từ phiên bản đầu, người chơi có thêm 2 lựa chọn mới là Ellr và Dimago. Mỗi chủng tộc đều có những điểm mạnh và điểm yếu khác nhau. Điều này làm nên sự khác biệt rất lớn đối với các nhân vật của người chơi và khiến cho cuộc chinh phục thế giới RO mới của bạn khó khăn hơn rất nhiều.

RO 2 có tất cả 6 lớp nhân vật chính để người chơi lựa chọn: Lính mới (Novice); Kiếm sĩ (Swordsman); Pháp sư (Enchanter); Thợ săn (Recruit); Đạo chích (Thief); Chú hề (Clown). Thêm vào đó, game còn có các hệ thống mới như: nâng cấp vật phẩm, thương mại an toàn, phát triển vũ khí và thay đổi nghề nghiệp tự do... Hầu như các hệ thống này đều chưa từng xuất hiện trong các trò chơi trực tuyến khác nên chúng cũng đang thu hút được nhiều sự chú ý, tò mò từ các fan của game.

Đồ họa game do chính tác giả của RO, ông Lee Myung Jin thiết kế. Thế giới RO giờ đây có đầy đủ chu kỳ ngày đêm và những thay đổi thời tiết tuyệt đẹp. Ngoài ra, âm nhạc trong trò chơi được sáng tác bởi nhạc sỹ nổi tiếng người Nhật Kanno Yoko, người đã sáng tác nhạc cho các bộ phim hoạt hình nổi tiếng của Nhật Bản như: Cowboy Bebop, Macross Plus, Lodoss War, Escaflowne, Wolf's Rain... Ông đã truyền cho game cảm giác thần bí ngay từ giây phút đầu tiên người chơi "đặt chân" vào game. Các bản nhạc nền (soundtrack) có âm hưởng của dòng nhạc Celtic cổ kính.

Giải vô địch "Ragnarok thế giới" đã trở thành niềm mơ ước của các game thủ trên toàn thế giới và cho thấy Ragnarok là trò chơi trực tuyến luôn được đa số game thủ yêu thích. Sự có mặt của RO 2 tại Việt Nam trong quý 1 năm sau sẽ tạo điều kiện cho game thủ chúng ta có cơ hội hòa mình vào thế giới rộng lớn mang tính toàn cầu của RO. Ngoài việc giải trí, game còn giúp bạn có cơ hội làm quen và cùng tham gia các nhiệm vụ lớn trong game với bạn bè từ các nước khác.

NGỌC HÂN

CÁC LỚP NHÂN VẬT TRONG RAGNAROK 2

LÍNH MỚI (NOVICE)

Tập sự là vị trí đầu tiên cho các nhân vật Norman. Người chơi sẽ có cơ hội làm quen các thao tác trong game trước khi nhập vai vào những nhân vật cấp cao. Tập sự thường có kỹ năng đánh yếu và tuổi thọ ngắn nhưng họ có tiềm năng rất mạnh và nhiều chức năng thú vị, những kỹ năng chiến đấu thích ứng với chuyến phiêu lưu.

KIẾM SĨ (SWORDSMAN)

Kiếm sĩ có điểm mạnh trong tấn công và chiến đấu tầm ngắn; sở hữu đồng thời sức mạnh tấn công, phòng thủ và năng lực dẫn dắt tất cả các nhân vật khác trong game. Khi phát triển sức mạnh kỹ năng, họ sẽ có nhiều kỹ năng phòng thủ đặc biệt để bảo vệ khi đấu với quái vật cấp cao. Tuy bị một số hạn chế trong tấn công nhưng có sức mạnh tấn công nhiều mục tiêu trong cùng một thời điểm.

PHÁP SƯ (ENCHANTER)

Pháp sư với chức năng chính là tự chữa vết thương, hồi máu và hồi sinh. Pháp sư hỗ trợ các nhân vật khác khi chiến đấu bằng cách tăng sức mạnh tấn công và khôi phục điểm kỹ năng bằng phép thuật.

THỢ SĂN (RECRUIT)

Thợ săn thay thế cho nhân vật cung thủ đã có trong RO trước, chuyên gia tấn công tầm xa và có những kỹ năng công kích điêu luyện. Không giống cung thủ, thợ săn sử dụng những vũ khí hiện đại như súng, súng trường, thần công và cũng có thể sử dụng vũ khí kết hợp để tấn công tầm ngắn. Họ còn có thể tạo bẫy để bắt giữ kẻ thù.

ĐẠO CHÍCH (THIEF)

Nhân vật đặc biệt trong việc tạo ra sự hỗn loạn và làm rối trí đối phương bằng cách trộm vật phẩm và tiền. Kỹ năng chính của họ là tạo ra sự rối loạn để đánh lạc hướng đối thủ và thực hiện những pha tấn công thầm lặng bằng chất độc hoặc gây tổn thương tinh thần. Đạo chích thường yếu trong tấn công tầm xa, nhất là khả năng tự vệ nhưng có khả năng làm cho đối thủ gặp khó khăn trong việc phát hiện và đánh trúng mục tiêu.

CHÚ HỀ (CLOWN)

Nhân vật duy nhất được kết hợp từ hai nhân vật hiền triết và vũ công trong RO. Nhiệm vụ của họ là tạo sự thoải mái cho những người chơi khác, nhằm tăng năng lực trước khi chiến đấu. Chú hề thường hát trong suốt trận chiến để xoa dịu nỗi đau và khích lệ tinh thần, nhưng khi cần thiết họ cũng có thể đầu độc đối thủ.

CABAL ONLINE

ANH TÀI XỨ NEVARETH

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

QUÁ KHỨ, HIỆN TẠI VÀ TƯƠNG LAI...

Với khả năng thiên tài, nhà khoa học Faustian phát minh ra nguồn năng lượng Force 5. Dựa vào đó, năng lực con người phát triển gần như vô hạn. Và thế là cuộc chiến tranh giành Force 5 tại lục địa Nevareth đã nổ ra, các thế lực thi nhau tranh giành, dù chính phủ không cho phép. Hậu quả thì ai cũng có thể lường trước, nào là mâu thuẫn nội bộ, tai họa triền miên. Với những nỗ lực hết mình, chính phủ cuối cùng cũng có thể kiểm soát toàn bộ thông tin về Force 5.

Ghê gớm hơn, chính quyền trong game lại dùng con người để thí nghiệm Force 5, với mục đích thôn tính cả thế giới. Các cuộc biểu tình diễn ra mọi nơi, trong đó có cả "cha đẻ" của Force 5. Tuy nhiên, hình ảnh của Faustian đã bị lợi dụng để lấy lòng dân chúng và che mắt dư luận. Khi dân tình đã ổn định, Faustian đột ngột mất tích.

Tiếp theo đó, rất nhiều trường huấn luyện đặc biệt (Academy) được lập nên, trẻ em được học cách sử dụng nguồn năng lượng ấy. Ai cũng vui mừng nhưng họ không ngờ rằng các Academy lại được dùng để thực hiện những âm mưu đen tối.

Nhưng cây kim trong bọc cũng có ngày lòi ra, một tổ chức mang tên Prometheus đã khám phá hành động mờ ám trong các Academy. Thế rồi, nội chiến xảy ra khắp nơi, hàng loạt viện nghiên cứu cùng các Academy bị phá hủy. Bên cạnh đó, sự xuất hiện hàng loạt các sinh vật quái dị cùng thiên tai diệt chủng như triều cường, địa chấn... và cả sự tàn phá của Ma Vương. Nền văn minh rực rỡ của Nevareth kết thúc tại đây. Nhằm cứu loài người thoát khỏi diệt vong, 7 vị hiền nhân cùng Saint Valentine, người đã hy sinh thân mình để phong ấn Ma Vương. Trước khi vào cõi hư vô, Ma Vương thề sẽ trở lại vào 100 năm sau và tàn phá thế giới này.

Thời gian trôi qua, thế giới tưởng chừng đã yên bình thì hàng loạt thiên tai lại liên tục xảy ra, núi lửa hoạt động dữ dội, dung nham phun trào, quỹ dữ xuất hiện ngày càng nhiều... Hiền nhân Sirius đã lường trước sự việc và bắt đầu tuyển mộ anh tài cho cuộc chiến trước khi quá muộn.

CUỘC CHIẾN KHÔNG CỦA RIÊNG AI

CABAL Online bao gồm 6 lớp nhân vật khác nhau về kỹ năng, trang bị và vũ khí. Mỗi lớp nhân vật có đặc tính và cách chiến đấu khác nhau, người chơi có thể lựa chọn lớp nhân vật phù hợp với tính cách của mình để cày "lê-vờ". Đặc biệt, nếu biết cách phối hợp các lớp nhân vật khác nhau sẽ tạo nên một sức mạnh khôn lường.

Tên game: CABAL Online | **Phát triển:** ESTsoft | **Dự kiến phát hành:** Tháng 10/2007
Thể loại: MMORPG | **Phát hành:** Asiasoft | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PC

WARRIOR - CẬN CHIẾN "VÔ ĐỐI"

Warrior là người rèn luyện sức của cơ thể một cách thuần túy và phát triển dựa trên nền tảng cơ bản, tạo nên một sức mạnh nổi trội hơn những người theo Force khác.

Họ cần sức mạnh hơn là tốc độ và kỹ xảo. Những cuộc giao chiến giữa các Warrior luôn "kinh thiên, động địa". Tuy nhiên, hạn chế của lớp nhân vật này là tốc độ ra đòn chậm, đối phương có thể dễ dàng khống chế, nên họ đã linh hoạt bỏ bớt trí năng trong các bài tập luyện và dồn hết vào sức mạnh cơ bắp. Những Warrior từng trải có khả năng bộc phát những sức mạnh tiềm ẩn bằng cách sử dụng lực để trở thành những Berserk Warrior và sử dụng Astral Weapons bằng ý thức tinh thần.

BLADER - TỐC ĐỘ CỦA SONG KIẾM

Đặc tính của Blader là thông qua năng lực của cơ thể cực đại hóa tốc độ chiến đấu tinh xảo và chuẩn xác. Ban đầu, lớp nhân vật này không phải dùng song kiếm mà sử dụng rất nhiều vũ khí đa dạng. Blader có thể sử dụng 1 hoặc 2 kiếm, họ thường mặc trang phục phòng ngự nhẹ, nhằm tăng sự linh hoạt, như Martial Suit Set ở lục địa Huan.

Khí lực và sự nhanh nhẹn là yếu tố cơ bản của lớp nhân vật này. Blader sử dụng thành thục sẽ phát huy hết khả năng nhanh nhẹn để có thể công kích hiệu quả nhờ tạo nên những ảo ảnh. Thêm vào đó, có khả năng triệu gọi Astral Weapons linh hoạt và tung đòn chí tử dễ dàng kết liễu đối phương.

WIZARD - SỨC MẠNH Ý CHÍ

Wizard là người sử dụng sức mạnh được gọi là ma thuật điều khiển cơ thể. Ma pháp cũng như kiếm pháp, được truyền ngược dòng thời gian qua thời đại Honorable Age đến thời đại Lost Age. Ma pháp mà các linh chiến sử dụng được phát triển dựa theo những quan điểm của thế hệ Seven-sages đầu tiên. Nếu kiếm thuật sử dụng năng lực cơ thể để cực đại hóa lực phá hoại vật lý thì ma pháp là kỹ thuật chiến đấu làm phát sinh nội lực cơ thể nhằm điều khiển thế lực thiên nhiên bên ngoài. Để điều khiển ma thuật hiệu quả, Wizard phải tăng cường trí năng mà không cần nhiều sức mạnh vật lý và sự nhanh nhẹn. Theo kinh nghiệm, họ không mặc áo giáp bằng kim loại vì nó hạn chế khả năng cảm nhận thế lực của tự nhiên. Wizard dày dạn kinh nghiệm có thể thi triển ma thuật một cách dễ dàng với sức công phá lớn.

FORCE ARCHER - UY LỰC TẦM XA

Force Archer được phát triển từ một nhánh của Wizard. Họ nhận thức được tiềm năng tấn công từ xa của ma thuật và học cách tăng cường phép thuật. Kiến thức căn bản cần nắm là tính đối nghịch giữa "khoảng cách với không gian" và "không gian với sức mạnh". Những người sáng tạo ra Force Archer chú trọng đến "tốc độ và khoảng cách" hơn "không gian và sức mạnh". Force Archer được phát triển kỹ năng công kích tầm xa cực mạnh vì thế thiết bị chuyên dùng cho họ là Crystal, một phiên bản cao cấp hơn từ Orb của Wizard. Song song, Astral Bow giúp giảm thiểu nguy cơ mất sức mạnh khi tấn công tầm xa và cải thiện lực điều khiển, tốc độ tấn công.

FORCE SHIELDER - CHỊU ĐÒN CAO

Phát minh về Crystal đã tạo những khả năng khác trong việc điều khiển lực. Force Shielder nhận thấy Astral Bow của Force Archer có thể hỗ trợ điều khiển lực tầm xa, vì thế họ đã học cách sử dụng uy lực có trong Crystal để lực không bị phân tán khi tấn công và đã hình thành khả năng sử dụng Astral Shield. Warrior và Blader không có công cụ phòng ngự tốt nhưng người chơi dễ dàng nhận thấy sức chịu đòn của Force Shielder. Họ đã chọn trang bị giáp nặng cộng với Astral Shield làm công cụ phòng vệ.

FORCE BLADER - MA THUẬT TỪ KIẾM PHÁP

Force Blader được sinh ra cùng thời với Force Shielder nên lớp nhân vật này chịu nhiều ảnh hưởng từ Force Shielder. Lúc đầu, cũng giống như Force Shielder, Force Blader một tay cầm kiếm một tay điều khiển ma thuật. Điểm khác là họ thiên về tấn công và dựa vào yếu tố nhanh nhẹn, chính vì thế nên họ sử dụng giáp nhẹ Battle Suit Set. Do lớp nhân vật này chủ yếu dùng vào việc đột kích nên thường dùng Orb hơn là Crystal. Nhờ thế, Force Blader dễ dàng đạt được thành quả cao trong việc tạo ra ma thuật kiếm pháp.

Nhìn chung, game CABAL hội tụ được khá nhiều ưu điểm của các dòng game MMORPG đương đại. Bên cạnh hình ảnh trau chuốt, hệ thống nhiệm vụ được đầu tư kỹ lưỡng, CABAL chắc chắn sẽ tạo nên nhiều điều bất ngờ trong thời gian tới.

TRUNG NGHĨA

Aquadelic GT

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Arcade Moon | **Phát hành:** Jowood | **Ngày phát hành:** Quý 4/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Bạn muốn trở thành một siêu sao trong làng đua thuyền, hãy đến với Aquadelic GT. Nếu như càng nổi tiếng, bạn sẽ càng nhận được nhiều tiền từ các nhà tài trợ. Người chơi sẽ có cơ hội sở hữu những chiếc thuyền siêu tốc và cuộc sống xa hoa xứng tầm một siêu sao.

Tuy nhiên, để đạt được giấc mơ này, người chơi cần trang bị cho mình những kỹ năng khéo léo, một tinh thần tập trung cao độ để vượt qua vô số "bẫy" cũng như thủy lôi do đối phương bố trí. Chưa hết, chúng còn thử tài bạn bằng đủ loại súng ống với hỏa lực mạnh và cả đội bom từ trên trời!

Blitzkrieg 2: Liberation

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Nival Interactive | **Phát hành:** Ascaron | **Ngày phát hành:** 28/9/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Trong Blitzkriege 2: Liberation, người chơi hoàn toàn tự do trong việc chọn nhiệm vụ tác chiến, tích lũy cũng như kêu gọi sự hỗ trợ của các lực lượng tiếp viện. Người chơi sẽ có cơ hội chiếm đóng các trạm xe lửa cũng như sân bay chiến lược nhằm tăng thêm tính cơ động cho bộ binh lẫn không quân. Mỗi lần hoàn tất nhiệm vụ, quân đội của bạn sẽ được tăng "lê-vờ", qua đó cải thiện tính chiến đấu trong tương lai.

Bạn cũng có thể thăng cấp hay chọn chỉ huy để nâng cao kỹ năng chiến đấu, bên cạnh đó, game cũng cung cấp cho người chơi hơn 50 loại chiến thuật từng được quân đội các nước áp dụng trong lịch sử Thế chiến thứ 2.

Culdcept Saga

Thể loại: Chiết thuật | **Phát triển:** Omiyasoft | **Phát hành:** Omiyasoft | **Ngày phát hành:** 15/1/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360

Được phát triển duy nhất cho Xbox 360, trò chơi chiến thuật Culdcept Saga hứa hẹn mang đến nhiều điều mới lạ cho những ai từng yêu thích trò "đỏ đen". Bạn sẽ tham gia vào cuộc chiến đấu nhằm bảo vệ quốc gia thông qua những lá bài. Nhiệm vụ nghe tưởng chừng đơn giản nhưng thực tế không như thế. Bạn phải học các kỹ năng, thu thập các quân bài "chiến" và cả tỷ giá trong thế giới Culdcept.

Với hơn 470 loại bài, người chơi cần biết cách phối hợp chiến thuật giữa các loại bài với nhau. Khi cần tấn công thì chọn bài có quái vật mạnh, hay lúc phòng thủ thì chọn loại bài có sức chống đỡ cao...

Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** Zoetrope | **Phát hành:** Lighthouse Interactive | **Ngày phát hành:** Tháng 10/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Thanh tra cảnh sát kỳ cựu Howard E. Loreid được giao trọng trách điều tra một vụ án mạng vừa xảy ra. Trong danh sách nghi can, Howard đáng ngờ nhất là Loath Nolder, một thám tử tư nổi tiếng vừa xuất hiện trở lại sau khi bất ngờ mất tích 5 năm trước. Không hiểu vì lý do gì mà Howard đột nhiên chìm sâu vào một giấc ngủ dài ngày với nhiều giấc mơ hãi hùng. Sau khi tỉnh giấc, Howard sẽ làm rõ tin đồn Loath có liên quan đến một thế giới phù thủy.

FIFA 08

Thể loại: Thể thao | **Phát triển:** EA | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** Quý 4/2007 (Mỹ), 28/9/2007 (Anh) | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PC, PS2, PSP, DS, Xbox 360, PS3, Nintendo Wii

Hơn bao giờ hết, với mùa giải FIFA 08, người chơi sẽ có dịp thưởng thức những cú đi bóng lắt léo, những động tác kỹ thuật đầy điêu luyện và những pha làm bàn đẹp đến mê người của các cầu thủ ngôi sao hàng đầu thế giới. Chưa hết, người chơi còn có thể chứng tỏ được tài năng của mình thông qua các trận cầu trực tuyến trong mục "Be A Pro" đầy kịch tích.

Ngoài ra, với hệ thống kỹ năng phức tạp, người chơi sẽ phải suy nghĩ cũng như áp dụng hợp lý các đấu pháp nhằm làm chủ hoàn toàn trận đấu. Nếu muốn, bạn thậm chí còn có thể tạo cầu thủ và tham gia vào bất cứ đội bóng nào mà mình yêu thích.

Fifa Manager 08

Thể loại: Thể thao | **Phát triển:** Bright Future GmbH | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** 02/11/07 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Với sự có mặt của các giải đấu mới như FIFA Confederations Cup và FIFA U-20 World, cũng như khả năng tìm kiếm cầu thủ chỉ phát huy được sức mạnh khi có đội ngũ Scout hùng hậu, việc săn đuổi cầu thủ giỏi sẽ thực sự trở nên sôi động và trở thành phần thú vị nhất trong quá trình thể hiện tầm nhìn xa trông rộng của các ông bầu bóng đá.

Mặt khác, những tính năng cải tiến khác như hệ thống xây dựng sân vận động "trong mơ", lên lịch huấn luyện, quan hệ truyền thông... hứa hẹn sẽ tiếp tục làm nóng hậu trường làng bóng đá thế giới.

Fire Emblem: Radiant Dawn

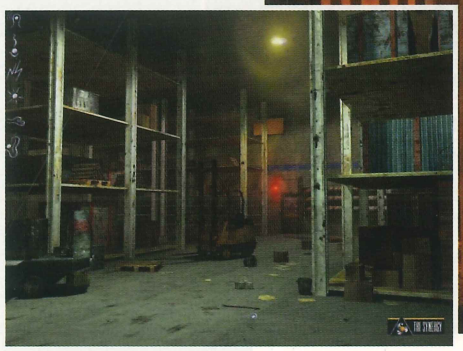
Thể loại: Chiến thuật theo lượt | **Phát triển:** Intelligent Sys. | **Phát hành:** Nintendo | **Ngày phát hành:** 5/11/2007 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** Wii

Đã 3 năm trôi qua kể từ ngày "vua điên" Ashnard của vương quốc Daein dem quân xâm lược nước láng giềng Crimea, đồng thời làm thức giấc những tên "ác thần" chiến tranh. Với tất cả lòng yêu nước và sự quả cảm, Ike đã cùng nhóm chiến binh tự do Greil Mercenaries đứng lên đập tan xiềng xích, giải phóng quê hương xứ sở. Đặc biệt, phiên bản Radiant Dawn cũng đánh dấu sự xuất hiện trở lại của một số nhân vật có trong phiên bản Fire Emblem: Path of Radiance, chẳng hạn như Zelgius - tên kỵ sĩ bóng tối đã sát hại cha của Ike.

Ghost in the Sheet

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** Tri Synergy | **Phát hành:** Tri Synergy | **Ngày phát hành:** Tháng 10/2007 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC

Bạn có tin rằng sau khi chết, con người sẽ mất đi thể xác và chỉ còn lại linh hồn? Bạn tò mò về cuộc sống ở thế giới bên kia? Vậy tại sao bạn không thử hóa thân thành một linh hồn và sử dụng những kỹ năng huyền bí để khám phá những bí ẩn của cuộc sống tâm linh theo trí tưởng tượng của Tri Synergy? Những giây phút hóm hỉnh, hài hước trong Ghost in the Sheet chắc chắn sẽ mang đến cho bạn niềm vui đầy bất ngờ khi tập tành làm "ma xó".



Need for Speed: ProStreet

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** EA | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** 31/10/2007 (Mỹ), 1/11/2007 (Anh) | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2, PSP, DS, Xbox 360, PS3, Wii

Bạn là một tay lái lụa, vậy thì còn chần chừ gì mà không thử sức với NFS: ProStreet. Không còn bị giới hạn bởi các vòng đua "nội địa", giờ các game thủ có thể so kè với bất kỳ tay đua nào trên toàn thế giới. Bạn có thể "độ" hẳn cho mình một chiếc xe siêu cấp, từ hình dáng bên ngoài cho đến phần "ruột" bên trong.

Sẽ có nhiều đường đua cho bạn trổ tài, trong đó có những khu vực "nóng" như đường cao tốc Shuto tại Tokyo, vùng sa mạc đầy nắng gió tại Nevada... Cuộc đua sẽ còn trở nên thật hơn bao giờ hết bởi hình ảnh sống động của đám đông reo hò, những siêu xe bóng bẩy và đám khói mù mịt tỏa ra khi người chơi "đốt bánh".

Triển Lãm Quốc Tế

Phần mềm và Giải trí Điện tử - ISGAF 2007

Địa điểm: Nhà thi đấu Quân khu 7, 202 Hoàng Văn Thụ, Quận Tân Bình, Tp. Hồ Chí Minh

Thời gian từ 11 - 14/10/2007

Lần Đầu Tiên Tại Việt Nam

Vòng chung kết khu vực Đông Nam Á
Giải thi đấu Game và Game World Championship (GNGWC)

Thời gian: 13/10, tại nhà thi đấu Quân khu 7

- **Khám phá Thế giới Game - Cơ hội Cực đã cho các Game thủ**
  Hoạt động lớn của nghành Công nghiệp Phần mềm và Game Việt Nam
  Cơ hội bốc thăm trúng thưởng xe máy khi tham dự triển lãm:
  2 XE MÁY YAMAHA THỜI TRANG.

- **Cơ Hội Tuyển Dụng và Tìm Kiếm Việc Làm Tốt tại:**
  HỘI CHỢ VIỆC LÀM - IT JOB FAIR
  ĐẶC BIỆT CÁC CƠ HỘI VIỆC LÀM TẠI HÀN QUỐC
  Thu nhập cao điều kiện làm việc tốt, có cơ hội thăng tiến

- Khám phá những cơ hôi kinh doanh **VỚI CÁC CUỘC GẶP GỠ BUSINESS MATCHING**
  Cập nhật những thông tin mới nhất về nghành công nghiệp phần mềm và game tại các **HỘI THẢO CHUYÊN ĐỀ**

Đơn vị tổ chức:

vinasa
CLB Game và Nội Dung Thông Tin Số Việt Nam - VGB

Đơn vị phối hợp tổ chức:

KIPA ASOCIO

Các đơn Tài trợ:

VinaGame VDC-Net2E HARVEY NASH The Power of Talent VDC

Các đơn vị bảo trợ thông tin:

GameHu VIỆT GAME THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM Diễn đàn DOANH NGHIỆP Vitinh

Thông tin chi tiết xem tại: www.isgaf.com

SBK-07: Superbike World Championship

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Milestone | **Phát hành:** Black Bean Games | **Ngày phát hành:** 26/10/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2, PS3, Xbox 360

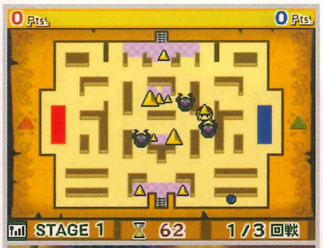
Với SBK-07: Superbike World Championship, người chơi sẽ được tham gia vào các vòng đua sôi động của giải đấu lừng danh SBK Championship. Mọi thứ đều được tái hiện lại y như thật và chính xác đến từng chi tiết, từ phương thức mô phỏng tính năng của các loại mô-tô cho đến các đường đua. Bên cạnh đó, với hỗ trợ tận tình của nhóm "hậu cần" cũng như đồng đội, bạn sẽ vững tin hơn khi đối đầu với những đối thủ máy ranh ma và hết sức tinh vi.

Nếu là một tay đua chuyên nghiệp, ắt hẳn bạn sẽ thích việc có khả năng hoàn toàn làm chủ chiếc xe của mình nhờ việc tinh chỉnh các thông số của xe như vận tốc cực đại, tỷ lệ nén của động cơ, độ nhạy của phuộc nhún và cả các loại lốp.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** Nintendo | **Phát hành:** Nintendo | **Ngày phát hành:** 1/10/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** DS

Thủy thủ đoàn của cặp bài trùng Tetra và Link lại tiếp tục khai phá những vùng đất mới. Một hôm, họ phát hiện ra một con tàu nằm chơ vơ trong vùng sương mù dày đặc. Khi tiến hành thăm dò con tàu hoang này, mối nguy hiểm bất ngờ ập đến với Tetra khiến Link rơi xuống biển trong khi cố gắng giải cứu cô bạn gái. Tỉnh dậy trên một hòn đảo lạ, Link nhận ra rằng có giọng nói huyền bí của ai đó đang cố giúp anh tìm lại Tetra...



Time Crisis 4

Thể loại: Hành động bắn súng | **Phát triển:** Bandai Namco | **Phát hành:** Bandai Namco | **Ngày phát hành:** 27/11/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3

Trong lần xuất hiện thứ 4 của dòng game hành động bắn súng Time Crisis, bộ đôi Giorgio Bruno và Evan Bernard sẽ cùng nhau bám theo dấu vết của một loại vũ khí bí mật để ngăn không cho nó lọt vào tay những kẻ khủng bố quốc tế. Phần chơi đơn rất hấp dẫn với tính năng nâng cấp súng. Không chỉ tập trung vào những pha đọ súng, chế độ chơi mạng Crisis Missions từng được rất nhiều người yêu thích trong các phiên bản trước cũng sẽ được nâng lên một tầm cao mới với những nhiệm vụ nguy hiểm đòi hỏi sự quyết đoán và chiến thuật phối hợp nhóm tốt..

SEAL OF EVIL

Lời nguyền của quỷ

Với giới game thủ online thì Võ Lâm Truyền Kỳ là trò chơi hết sức quen thuộc, không những có cốt truyện gần gũi mà cấu hình yêu cầu rất phù hợp với đa số máy tính ở Việt Nam. Nếu bạn mong muốn tìm 1 game offline có hình ảnh và lối chơi tương tự, tôi "đề cử" Seal Of Evil (SOE) - trò chơi thuộc thể loại Action RPG.

Cốt truyện

SOE là câu chuyện về sự phân tranh giữa Tần, Sở, Ngụy... xảy ra tại Trung Quốc khoảng hơn 200 năm trước công nguyên. Lúc này, Tần Thủy Hoàng đang ra sức thu phục dần các nước khác để thống nhất Trung Hoa. Tuy nhiên, quân Tần gặp phải sự kháng cự quyết liệt của bộ tộc Baiyun ở Tây Nam do tù trưởng Lan Xiong lãnh đạo. Trong buổi lễ thần chiến tranh (God of War), tù trưởng Lan Xiong bỗng chết bất ngờ, không rõ nguyên nhân. Con gái tù trưởng là Lan Wei, một phù thuỷ trẻ, vô cùng đau khổ, quyết làm rõ nguyên nhân cái chết của cha nàng. Vô tình cô biết được bí mật về những hòn đá của Hoàng Đế (vị thần được xem là tổ tiên của người Trung Quốc). Truyền thuyết cho rằng, nếu sưu tập đủ 5 viên đá này thì có thể hồi sinh được người chết. Vì thế, Lan Wei và các bạn cùng lên đường đi tìm 5 viên đá mà không biết đang rơi vào cạm bẫy của Chi You, vị thần mà họ tôn thờ.

Cốt truyện chính là thế, nhưng khi vào cuộc người chơi sẽ gặp hết bất ngờ này đến bất ngờ khác. Những tình tiết thắt-mở rất hợp lý, đan xen tạo nên cốt truyện hấp dẫn, tựa như đang đọc một cuốn tiểu thuyết võ hiệp. SOE có khoảng 9 chương, trong đó có 5 chương kể về cuộc đời của các nhân vật. Mỗi câu chuyện đều có những tình tiết hấp dẫn, đôi lúc người chơi còn có thể tham gia vào các sự kiện trong quá khứ để hiểu thêm về cốt truyện.

Đề cao nhân nghĩa

Trong SOE, không phải lúc nào vẻ bên ngoài cũng phản ánh đúng sự thật. Một ví dụ vui nho nhỏ là người chơi mới từ xa đến một ngôi làng, thấy quân Tần đang dùng vũ lực buộc người dân rời khỏi làng. Thấy chuyện bất bình lại sẵn có máu nghĩa hiệp, bạn nhảy vô "đập" đám quân Tần. Nhưng hồi sau bạn mới rõ là có một toán cướp núi hung hãn đang chuẩn bị tấn công ngôi làng, lính Tần muốn đưa dân làng vào thành cho an toàn. Nhưng không sao, bạn sẽ nhận nhiệm vụ tiêu diệt đám cướp để chuộc lỗi.

Thỉnh thoảng bạn bắt gặp không khí liêu trai trong game, chẳng hạn câu chuyện người cứu một bông hoa đang héo khô, sau đó hoa hóa thành thiếu nữ cứu lại người; hoa em hi sinh đạo hạnh tu hành và thân mình để hoa chị có thể sống cùng người yêu. Rồi câu

Vị thần chiến tranh

Anh hùng Liang Hu

Tên game: Seal of Evil
Thể loại: Nhập vai
Phát triển: Object Software
Phát hành: GMX Media Software
Ngày phát hành: 12/11/2004
ESRB: Teen
Cấu hình: PII 300MHz; RAM 128MB; VGA 4MB; HDD 1,6GB; Windows 98/2000/ME/XP; 1 CD.

Ao sen

Thác nước

chuyện hồ ly tinh vì che chở cho đứa bé mù mồ côi mà hại người, đến lúc chết hóa thành viên ngọc để luôn gần bên đứa con nuôi...

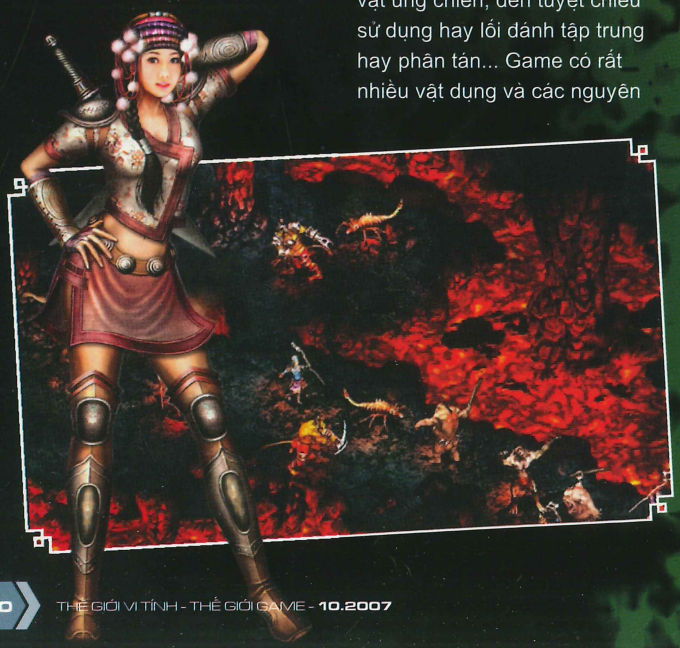
Nhân, Nghĩa, Lễ, Trí, Tín là điều mà game muốn hướng tới cho người chơi. Còn gì tốt đẹp hơn khi bạn đứng ra trả nợ cho hai ông cháu vì lỡ vay của một tên ác bá 10 đồng mà phải trả lãi tới 3000 đồng; giúp đỡ bà cụ tìm người bạn năm xưa với kỷ vật là nửa chiếc nhẫn mà bà hằng mang theo; rồi giúp anh chàng Sei Men tìm nhân sâm ngàn năm, có Linh Châu để cứu người yêu... Những câu chuyện đời thường đầy tính nhân văn và gần gũi với văn hóa phương Đông khiến bạn dù biết là ảo nhưng khi chơi xong vẫn có cảm giác nhẹ nhõm vì làm được nhiều việc thiện.

Cách chơi: dùng thuyết ngũ hành

Trong SOE, bạn sẽ quản lý 1 nhóm gồm 5 nhân vật, nhưng bạn chỉ có thể chọn tối đa 3 người khi chơi. Bạn có thể ngừng game để bơm máu, chỉnh tuyệt chiêu hay thay đổi nhân vật (trừ Lan Wei). Bạn có thể điều khiển 1 hoặc cả 3 nhân vật cùng lúc tùy theo từng hoàn cảnh.

Có 5 thuộc tính để nâng cấp: Metal (Kim) tăng sức đánh, Wood (Mộc) tăng máu, Water (Thủy) tăng Mana, Fire (Hoả) liên quan đến tốc độ, Earth (Thổ) tăng sức phòng thủ. Mỗi nhân vật có khoảng 12 kỹ năng chiến đấu khác nhau. Chẳng hạn, Lan Wei có kỹ năng tạo và nâng cấp đồ vật, Cai Xin có các kỹ năng liên hoàn (combo). Mỗi kỹ năng mạnh yếu tùy vào việc bạn tăng các thuộc tính như thế nào. Nếu đáp ứng đủ các yêu cầu để tăng kỹ năng, bạn sẽ có kỹ năng cũ nhưng với đặc tính mới mạnh hơn.

Nổi trội trong cách chơi chính là thuyết ngũ hành của người Trung Hoa: Kim-Mộc-Thuỷ-Hoả-Thổ. Nó hiện hữu khắp nơi trong game: từ kỹ năng, thuộc tính nhân vật đến thuộc tính quái vật, vũ khí, trang phục... hoặc cả khi ép đồ vật. Nếu quái vật hệ Mộc thì vũ khí hệ Hoả hoặc Kim sẽ đạt mức sát thương cao nhất, trong khi hệ Thổ và Thủy đạt thấp nhất. Vì thế việc bạn có 1 nhóm đủ 5 hệ là khá lý tưởng. Do đó trong khi chơi, yếu tố chiến thuật được đẩy lên cao. Từ việc chọn nhân vật ứng chiến, đến tuyệt chiêu sử dụng hay lối đánh tập trung hay phân tán... Game có rất nhiều vật dụng và các nguyên liệu "ép đồ", bạn sẽ có dịp thử áp dụng thuyết ngũ hành vào quá trình tạo hoặc nâng cấp vũ khí, giáp trụ.



SOE tập trung vào cốt truyện, nhấn mạnh đến sự quyết định và cách hành xử của người chơi. Khi gặp các NPC nhận nhiệm vụ, không đơn thuần chỉ click chuột cho qua các đoạn đối thoại mà bạn phải lựa chọn một câu trả lời, nếu chọn sai bạn không nhận được nhiệm vụ. Rồi cách thực hiện nhiệm vụ cũng cần bạn lựa chọn. Chẳng hạn, khi đã tìm được tên trộm khét tiếng Han Xing, bạn mới biết hắn ăn trộm chỉ vì kiếm tiền lo cho những đứa bé mồ côi cha mẹ do chiến tranh. Nếu kháng khăng "trộm cướp thì phải giết", bạn sẽ nhận được tiền thưởng hậu hĩnh sau khi lấy đầu hắn. Ngược lại, vì lời cầu xin của lũ trẻ mồ côi mà tha cho Han Xing, bạn nhận ít tiền hơn. Do đó, bạn cũng nên đọc kỹ các đoạn đối thoại để chọn quyết định phù hợp nhất.

Trong SOE có rất nhiều NPC, mỗi NPC lại có những đoạn đối thoại của riêng mình. Đôi lúc, bạn phì cười khi nghe một dân làng khoe "thành tích" 3 năm không tắm, 2 năm không đánh răng, vì thế anh ta không hề bệnh (ở dơ sống lâu!), hay câu chuyện về Nữ Oa đội đá vá trời, chuyện tráng sỹ Kinh Kha ám sát Tần Vương. Rất nhiều câu chuyện sẽ được kể khi bạn gặp gỡ các nhân vật trong game. Thỉnh thoảng, bạn lại nhận được một câu đố của bé con về cái bóng, mà trả lời đúng sẽ có phần thưởng không nhỏ. Cứ thế bạn nhận nhiệm vụ một cách rất tự nhiên, nhiều lúc thấy bất ngờ. Vì thế tuy cốt truyện tuyến tính, nhưng vẫn có vài kết thúc khác nhau cũng như số điểm hoàn thành tuỳ theo cách hành xử của bạn trong khi chơi.

Hình tốt - âm trung bình

Với yêu cầu cấu hình cực kỳ thấp, sử dụng đồ họa 2D nhưng các hiệu ứng kỹ năng, phong cảnh, nhà cửa, con người rất đẹp mắt. Nhân vật thiết kế đẹp, có cả hiệu ứng thời tiết như mưa, tuyết khá thực. Tôi từng ngẩn ngơ nhìn ngắm ao sen với cá vàng tung tăng lội hay thác nước trắng xóa với dàn hươu ung dung gặm cỏ. Cử động nhân vật chưa phong phú nhưng khá ngộ nghĩnh. Các đoạn phim cắt cảnh cũng khá hấp dẫn dù còn hơi thô.

Mỗi cảnh chơi có những bản nhạc nền khác nhau mang âm hưởng Trung Hoa. Tuy nhiên, các đoạn đối thoại chỉ hiện chữ mà không có giọng lồng tiếng (trừ các đoạn cắt cảnh). Còn các loại âm thanh trong lúc giao chiến hay tiếng kêu của quái vật chỉ đạt mức trung bình.

Xứng đáng

Dù đã chơi đi chơi lại nhiều lần nhưng tôi vẫn chưa hoàn tất 100% vì trò chơi còn nhiều bí mật chưa tìm hết, cùng những bài học về nhân nghĩa, yêu-hận đan xen khéo léo trong game in sâu trong tim. Với những ai muốn tìm một game offline hay, thì Seal of Evil rất thích hợp đấy.

PHUONG THANH

Mình có một máy tính cũ dùng bộ xử lý Celeron 2GHz, bo mạch chủ Intel 845GVSR, RAM 512MB bus 400MHz, đồ họa tích hợp 64MB, hệ điều hành Windows XP SP2. Thông tin trên thanh RAM ghi bus 400MHz, nhưng khi vào BIOS thì thấy ghi là bus 266MHz? Nếu gắn thêm 1 thanh 128MB bus 333MHz thì máy tính có mạnh hơn không? Lúc đó bus RAM là bao nhiêu? *(khanhcongtu@gmail.com)*

Với các dòng BXL Intel P4 đời đầu (socket 423 hoặc 478), bus RAM phụ thuộc vào FSB của BXL. Chẳng hạn, FSB của BXL là 400MHz thì bus RAM là 200MHz hoặc 266MHz, FSB của BXL là 533MHz thì bus RAM là 333MHz, và FSB của BXL là 800MHz thì bus RAM là 400MHz. Như vậy, trong trường hợp của bạn, dù gắn cả 2 loại RAM có bus 400MHz và bus 333MHz thì cũng chỉ chạy ở bus 266MHz. Kinh nghiệm cho thấy 512MB RAM đã đủ chạy Windows XP cùng các ứng dụng thông thường, nên việc gắn thêm 128MB RAM sẽ không mấy hiệu quả, trừ trường hợp bạn có nhu cầu chạy các ứng dụng đòi RAM cao hơn 512MB nhưng thấp hơn 640MB.

Em đang dự định mua card đồ họa 8600GTS của Inno3D. Em muốn biết liệu chiếc VGA này cùng với máy tính hiện nay gồm mainboard Asus P5GV-MV, CPU 3.06Ghz, RAM 1GB có chơi được các game mới hiện nay như Rainbow Six Vegas, Ghost Recon Advanced Warfighter (bản 1 và 2), Bioshock và Crysis không? *(leminhhoang_1021992@yahoo.com.vn)*

Theo thông tin về cấu hình tối thiểu mà các game yêu cầu, nếu máy tính của bạn có thêm card đồ họa 8600GTS của Inno3D thì sẽ chơi được hầu hết các game đã nêu. Riêng chỉ có Crysis chưa phát hành, nên chúng tôi chưa có thông tin về phần cứng mà trò chơi này yêu cầu.

Xin hỏi, máy Xbox 360 và PS3 tương đương như thế nào với cấu hình PC? Máy em có cấu hình CPU Core 2 Duo E6320, RAM 1GB bus 800, card đồ họa 256MB Geforce 8600GT 128bit DDR3 có mạnh bằng Xbox 360 không? Trên báo ghi cấu hình đề nghị, nếu dùng máy có cấu hình giống như vậy là chơi game có đủ 30 khung hình/giây không? Máy PS2 có bàn phím và chuột để chơi game bắn súng không? *(bichho0807@yahoo.com)*

Việc so sánh sức mạnh giữa Xbox 360, PS3 và PC hiện nay là không có ý nghĩa do các ứng dụng (đặc biệt là game) cho các hệ máy này không sử dụng chung được. Bạn có thể tìm thông số kỹ thuật của Xbox 360 và PS3 trên Internet với từ khóa "tên-hệ-máy System Specifications".

Thông số khung hình/giây trong game có được là do chính người chơi dùng một phần mềm để đo (ví dụ như Fraps). Cấu hình đề nghị chỉ có ý nghĩa giúp người chơi biết được máy có cấu hình như vậy (hoặc tương đương) sẽ chơi game ít bị giật hình nhất, không liên quan đến việc đảm bảo đủ 30 khung hình/giây trong game. Hiện nay chưa thể gắn bàn phím và chuột vào máy PS2.

Em sử dụng laptop Acer 3273NWXMi có cấu hình Intel Core 2 Duo T5500 1,66MHz, 1GB RAM, Intel Graphics Media Accelerator 950. Xin cho em hỏi với cấu hình như vậy có thể chạy các game đòi tối thiểu Geforce FX5200 hay không? Nếu không được thì có thể chạy các game như thế nào? *(yugiohzzzz@gmail.com)*

Bạn không thể dùng đồ họa tích hợp (onboard) như Intel Graphics Media Accelerator 950 để thay thế cho đòi hỏi card đồ họa rời Geforce FX5200. Bạn nên chọn các game hỗ trợ đồ họa tích hợp hoặc có yêu cầu thấp hơn (từ Geforce 4 MX trở xuống).

Dành cho cuộc sống số

TVIX DIGITAL JUKEBOX
www.tvix.co.kr/eng

TVIX - M-3000U
- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc tại nhà mà không cần đến đến đầu DVD hoặc CD
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc
- Có thể tạo riêng thư viện ảnh trên nền nhạc theo ý mình.
- Màn hình VFD hiển thị chi tiết các thông số.

TVIX Mini C-2000U / C-2000U Lite
- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc ở bất cứ đâu
- Nghe nhạc qua dàn âm thanh Hi-fi hay trên xe hơi
- Xem ảnh kỹ thuật số trên màn hình Tivi
- Khả năng lưu trữ lên đến 120GB
- Có trang bị công nghệ USB 2.0 OTG
- Kích thước nhỏ có thể để gọn trong túi áo của bạn.

TVIX HD M-5000A / TVIX HD M-4000P
- Xem phim ảnh với độ nét cao (True 1920 x 1080i / 1080p)
- Hai cổng USB 2.0 Host để mở rộng khả năng lưu trữ
- Hỗ trợ HDD đến 500Gb
- Sao chép và truyền dữ liệu qua mạng LAN (NAS)
- Hỗ trợ các file Video số theo định dạng phổ biến (WMV9, MPEG1, MPEG2, MPEG4, WMVHD, HDV, TP/TS/TRP)
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc

(Các sản phẩm Tvix không đi kèm HDD)

CÔNG TY TNHH TẤN THÀNH
Email: sale@tanthanhco.com
http://www.tanthanh.vn

Hà nội: T.5 tòa nhà HEAC
14-16 Hàm Long
Tel: (04) 9454058
Fax: (04) 9454061

HCM:
181 Tô Hiến Thành-Q10
Tel: (08) 8622588,
Fax:(08) 8626177

DVICO Digital Video Innovation

Thiên Long Thưởng Nguyệt

Theo thông tục cổ truyền, tết Trung thu là dịp phu phụ đoàn viên, huynh đệ trùng phùng, sư đồ họp mặt cùng nhau đối ẩm, ngắm trăng bên chung trà, miếng bánh. Ngoài ra, đây cũng là dịp dẹp bỏ những phiền muộn, ân oán, để tâm hồn tĩnh lặng thưởng thức niềm vui bên cạnh những người thân yêu.

Thiên Long Bát Bộ gửi đến quý võ lâm bằng hữu một số hoạt động trong sự kiện Thiên Long Thưởng Nguyệt.

Họp mặt Thiên Long Thưởng Nguyệt

Với mục đích tạo nên một sân chơi cuối tuần và chào đón sự kiện Thiên Long Thưởng Nguyệt, Thiên Long Bát Bộ tổ chức buổi họp mặt giao lưu giữa võ lâm đồng đạo trên các cụm máy chủ.

Thời gian: Lúc 14h00, thứ Bảy ngày 22/09/07.

Địa điểm: Điểm Hẹn Sài Gòn – 230 Đường 3/2 Phường 12, Q.10, TP.HCM.

Trong khung cảnh mang đậm nét Trung Thu, quy bằng hữu ngoài việc giao lưu với nhau còn được thưởng thức tiếng hát của các ca sỹ khách mời nổi tiếng như Bảo Thy, Thủy Tiên, Hạnh Nguyên, Trí Hải và những tiểu phẩm hài vui nhộn được danh hài Bảo Khương thể hiện.

Trong lần giao lưu này, ban tổ chức giới thiệu nhiều chương trình và hoạt động sắp tới sẽ được tổ chức trong game. Đặc biệt, Thiên Long Trạng Nguyên cũng sẽ được bật mí trước cho những người tham gia cuộc họp mặt...

Thiên Long Thưởng Nguyệt (diễn ra trong game)

Thời gian diễn ra sự kiện: 25/09/07 đến 11/10/07.

Nội dung sự kiện

Người chơi đến gặp Nhạc Thường Viên tại Tô Châu (192,148) để nhận phần quà Trung Thu, bao gồm: bánh trung thu Đoàn Viên và bánh trung thu Quế Hoa.

Bánh Trung Thu Đoàn Viên

Bánh Trung Thu Quế Hoa

Đẳng cấp người chơi	Buff hiệu quả
1~10	Tất cả thuộc tính + 5 điểm, duy trì nửa giờ
11~20	Tất cả thuộc tính + 8 điểm, duy trì nửa giờ
21~30	Tất cả thuộc tính + 11 điểm, duy trì nửa giờ
31~40	Tất cả thuộc tính + 14 điểm, duy trì nửa giờ
41~50	Tất cả thuộc tính + 17 điểm, duy trì nửa giờ
51~60	Tất cả thuộc tính + 20 điểm, duy trì nửa giờ
61~70	Tất cả thuộc tính + 23 điểm, duy trì nửa giờ
71~80	Tất cả thuộc tính + 26 điểm, duy trì nửa giờ
81~90	Tất cả thuộc tính + 29 điểm, duy trì nửa giờ
91~100	Tất cả thuộc tính + 32 điểm, duy trì nửa giờ

Điều kiện nhận quà

+ Người chơi đơn độc đến gặp Nhạc Thường Viên sẽ nhận được 1 phần quà Trung Thu. Mỗi ngày chỉ được nhận 1 lần duy nhất.

+ Tổ đội gồm thành viên có quan hệ sư đồ, phu thê, kết bái có thể nhận thêm 1 phần quà Trung Thu và chỉ được nhận 1 lần duy nhất cho mỗi trường hợp.

Ngoài ra, nếu người chơi đạt cấp độ 35 trở lên khi sử dụng bánh trung thu Quế Hoa sẽ có 1/500 cơ hội nhận được Trân Thú Diên Thọ Đơn và 1/1000 cơ hội nhận được Âm Kim Thược Thy.

Trân Thú Diên Thọ Đơn

Âm Kim Thược Thy

Công dụng bánh trung thu	
Bánh trung thu Đoàn Viên	Nâng cao tấn công ngoại công và nội công trong vòng 30 phút. Sử dụng cho bản thân. Đã ở trạng thái cố định không thể giao dịch. Thời gian sử dụng vật phẩm: 30 ngày.
Bánh trung thu Quế Hoa	Nâng cao tấn công ngoại công và nội công trong vòng 30 phút. Không thể sử dụng cho bản thân mà chỉ có thể đem tặng cho bằng hữu sử dụng. Thời gian sử dụng vật phẩm: 30 ngày.

Hiệu ứng nhân vật

Sau khi sử dụng một trong 2 loại bánh trung thu, xung quanh nhân vật sẽ xuất hiện vầng sáng bao quanh rất đẹp mắt và tồn tại trong suốt thời gian hiệu lực của bánh trung thu.

Thiên Long Bát Bộ chúc quý võ lâm bằng hữu một mùa Trung Thu vui vẻ, hạnh phúc và có những phúc giây thú vị cùng với sự kiện Thiên Long Thưởng Nguyệt.

THIÊNG LONG

Thiên Long Bát Bộ. Bản quyền SOHU - Phát hành độc quyền bởi FPT Online

Games Convention Asia 2007

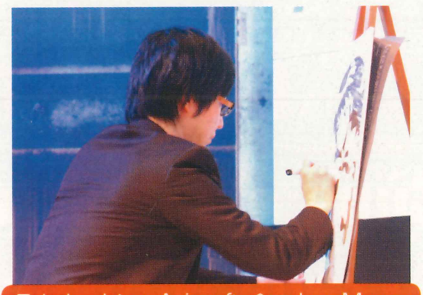
CUỘC CHƠI MÀ SINGA

Trung Quốc có China Joy, Nhật Bản có Tokyo Game Show thì Singapore cũng có Games Convention Asia (GCA). Đối với những ai ham náo nhiệt, GCA 2007 là điểm dừng chân thú vị trong chuyến du lịch Singapore mùa hè. Riêng đối với ngành công nghiệp game, GCA là diễn đàn quốc tế về game mới, lần đầu tiên được tổ chức tại đảo quốc sư tử.

Gian hàng của hãng EA tại GCA 07 rất phong phú và hấp dẫn với các game mới.

Tầm nhìn xa

GCA không chỉ đơn thuần là một triển lãm nhằm thu hút khách quốc tế mà còn là một hoạt động trong tầm nhìn phát triển nội dung số của Singapore. Theo kế hoạch iN2015 (Intelligent Nation Masterplan), Singapore sẽ trở thành một quốc gia giải trí và phương tiện số, cung cấp nội dung, dịch vụ và công nghệ sáng tạo cho thế giới. Ông Vivian Balakrishnan, bộ trưởng thứ 2 ngành thông tin, truyền thông và nghệ thuật - trong bài diễn văn khai mạc GCA 2007 ngày 6/9/2007 - cho biết: "Chúng tôi sẽ trở thành một trung tâm quốc tế cung cấp dịch vụ lưu trữ, mua bán và phân phối tài sản số hóa. Với tốc độ 28Tbps của đường cáp ngầm biển, Singapore có khả năng kết nối quốc tế với hơn 100 quốc gia. Đến 2012, chúng tôi dự kiến sẽ lắp đặt xong mạng băng thông rộng quốc gia thế hệ kế tiếp có thể cung cấp dịch vụ (Internet) có tốc độ 1Gbps cho người dùng cuối".



Tại gian hàng Asiasoft, ông Lee Myung Jin đang vẽ chân dung một nữ nhân vật trong game Ragnarok 2.

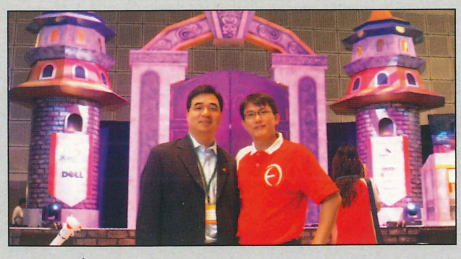
Chính phủ Singapore cũng đã cam kết đầu tư nửa tỷ đôla Singapore (khoảng 330 triệu USD) làm quĩ nghiên cứu và phát triển phương tiện số tương tác (Interactive Digital Media- IDM) trong vòng 5 năm kể từ 2006. Chương trình này nhằm tạo thêm 10 tỷ đôla Singapore cho nền kinh tế, đồng thời tạo ra khoảng 10.000 việc làm mới cho đến 2015. Một hoạt động then chốt trong chương trình này chính là phòng lab GAMBIT của chương trình với viện MIT, Mỹ. Hiện các chương trình nghiên cứu và đào tạo về game, đồ họa, thực tại ảo đều được cấp kinh phí và triển khai từ cấp hai đến cấp đại học và cao học. GXA (Games Exchange Alliances) - mạng lưới các doanh nghiệp game của Singapore - đã được thành lập và sẽ hỗ trợ các doanh nghiệp thành viên bao gồm các nhà cung cấp dịch vụ game, nhà phát hành, phát triển nội dung và cung cấp giải pháp - tiếp cận với 13 quốc gia then chốt của châu Á như Trung Quốc, Ấn Độ, Nhật Bản, Úc...

Nội dung phong phú, triển lãm sôi động

Vì mục đích nghiêm túc đối với ngành công nghiệp giải trí và phương tiện số, không có gì lạ khi ban tổ chức của triển lãm game Leipzig tại châu Âu đã cấp quyền cho Singapore tổ chức GCA 2007

Nổi bật trong GCA 2007

Một trong những gian hàng "hoành tráng" nhất trong GCA 2007 thuộc về Asiasoft với chủ đề chính là "Thiên đường Game Online Asiasoft ". Khu vực triển lãm của Asiasoft Singapore chiếm trọn một góc của hội nghị với sân khấu chính được thiết kế khá cầu kỳ lấy cảm hứng từ các lâu đài cổ trong game. Hai bên tòa lâu đài là các quầy nhỏ dành cho các game do Asiasoft phát hành như: Pangya, Getamped, Cabal, Darkness and Light... Chúng như những thành lũy vững chắc bao quanh lâu đài, được thiết kế khá ấn tượng đã làm nổi bật hình ảnh của các game.



Sân khấu chính của gian hàng hãng Asiasoft tại GCA 07.

Trong khuôn khổ hội nghị GCA 07, sáng ngày 06/09/07 hãng phát hành game Asiasoft cũng tổ chức buổi họp báo chính thức công bố lễ ký kết hợp đồng phát hành game Ragnarok Online 2 (RO 2) giữa ông Sherman Tan, chủ tịch hội đồng quản trị của Asiasoft và ông Kim Changki, tổng giám đốc của Gravity với sự chứng kiến của các nhà báo Malaysia, Singapore,

APORE KHÔNG BỎ LỠ

Hãng Nokia khá độc đáo khi quảng bá cho điện thoại N-Gage.

Gian hàng của hãng game Codemasters với Colin McRae: DiRT.

Gian hàng của Sony với "cây đinh" PS3 và muốn chơi, bạn phải xếp hàng.

cùng với hàng loạt nội dung trình bày đa dạng phong phú và sâu sắc.

Trong 2 ngày 6 và 7/9/2007, hội thảo đã diễn ra sôi nổi trong 4 khán phòng lớn; giữa trưa và cuối buổi chiều đều có những bài diễn văn "đinh" về các vấn đề nóng như phát triển game, văn hóa-xã hội-giáo dục và đánh giá thị trường.

GCA 2007 đã quy tụ các nhà phát triển, phát hành, sản xuất game và thiết bị chơi game hàng đầu khu vực châu Á - Thái Bình Dương, Bắc Mỹ và châu Âu, như EA, Nintendo, Sony, Nokia, Asus... Sự góp mặt đông đảo của các hãng phát hành, phát triển game lớn tại GCA đã góp phần làm tăng tính hấp dẫn và thu hút được rất đông khách tham quan. Các hãng game đều cố gắng trưng bày, trình diễn các khả năng ưu việt của các sản phẩm tiêu biểu. Chẳng hạn tại gian hàng của hãng EA, khách tham quan dễ dàng nhìn thấy logo của những tựa game hứa hẹn "hốt bạc" của hãng trên mọi hệ máy như: The Sims 2: Castaway, SimCity Societies, NBA Live 08, Need for Speed ProStreet... Và tất nhiên, tại đây có rất nhiều máy trống để khách tự do chơi thử và có những cảm nhận ban đầu về những game họ yêu thích và mong chờ.

Gian hàng Razer, hãng sản xuất chuột nổi tiếng dành cho game thủ.

THANH BÌNH – PHI QUÂN

Bên ngoài Hội nghị, máy Wii luôn mời gọi khách vừa chơi vừa hát thử.

Trò chơi bắt chước hành động của nhân vật trong Ragnarok 2.

Khu vực của game Ragnarok 2

Khu vực của game Audition

Việt Nam và Thái Lan. Tại buổi họp báo, khách tham dự được chiêm ngưỡng các đoạn trailer đẹp mắt và chơi thử demo của game RO2. Đặc biệt, trong buổi họp báo lần này có sự xuất hiện của ông Lee Myung Jin, họa sỹ và là tác giả của loạt truyện tranh RO. Các fan của game RO tại Singapore đã may mắn hơn rất nhiều game thủ khác là có cơ hội chơi thử phiên bản tiếng Anh lần đầu tiên xuất hiện tại GCA 07.

Ông Sherman Tan - Chủ tịch tập đoàn Asiasoft - cho biết: "Chúng tôi thực sự xúc động và vui mừng tiết lộ RO 2 với các

Ông Sherman Tan và ông Kim Changki mở rượu sâm banh chúc mừng buổi ký kết phát hành RO 2 thành công tốt đẹp.

game thủ đang nóng lòng chờ đợi game này. Chúng tôi hân hạnh được hợp tác với Gravity. Đây là một trong những nhà sản xuất game lớn của Hàn Quốc, hiện đang mang đến cho quốc gia này những sản phẩm nghệ thuật cao cấp và sang trọng trong lĩnh vực game online. Asiasoft tự hào là nhà phát hành game có uy tín và đẳng cấp cao mà các nhà sản xuất cũng như các game thủ lựa chọn và tin tưởng". Asiasoft và Gravity đã từng cộng tác thân thiết trong lần ra mắt thành công RO tại Thái Lan.

Vòng chung kết WCG Grand Final 2007

Khó cho Việt Nam

Chỉ còn ít ngày nữa đoàn WCG Việt Nam sẽ lên đường tham dự vòng chung kết thế giới WCG Grand Final 2007 được tổ chức từ ngày 03-07/10, tại Seatle, Mỹ. Thành phần đoàn WCG Việt Nam lần này gồm: 3H|TLFF – Trần Đình Luân (FIFA), proA.Thuoclao – Lê Thanh Hà (Starcraft) và proA.Blackmoon – Phan Văn Nam (Warcraft). Như vậy, thành phần đoàn WCG Việt Nam năm nay toàn "cựu binh", những gương mặt từng tham dự WCG Grand Final 2006 tại Monza, Italia. Có thêm một năm kinh nghiệm, trình độ cũng như bản lĩnh của các "cựu binh" được nâng lên nhiều. Tuy nhiên, khi BTC công bố bảng thi đấu thì thực sự cơ hội dành cho các game thủ Việt Nam vào sâu tại giải là không nhiều. Ở game Starcraft, Thanh Hà rơi vào bảng đấu được giới chuyên môn đánh giá là rất nặng khi đụng độ với game thủ Hàn Quốc Stork và game thủ châu Âu đến từ đội game MeetYourMakers MYM. White_ra. Còn với game FIFA, Trần Đình Luân sẽ phải so tài với đương kim vô địch WCG châu Âu Dig/Walkman. Blackmoon – Phan Văn Nam cũng không may mắn hơn với Warcraft khi bảng đấu của Nam có game thủ nổi tiếng của clan 4K Creolophus, người vừa mới vô địch Blizzard Battle.Net Season 5, một trong những game thủ Night Elf hay nhất thế giới hiện nay, thêm vào đó là 2 đối thủ mạnh khác đến từ Nga và Canada.

Các game thủ WCG Việt Nam tại WCG Grand Final 06, Monza, Italia

Không chỉ gặp khó khăn về đối thủ, di chuyển, điều kiện thời tiết mà về phía chủ quan, bản thân các game thủ cũng gặp rất nhiều khó khăn. Như bài viết "Trầy trật cuộc chinh phục" đăng trên TGG số 12/2006 đã đề cập đến chuyện ở Việt Nam hiện tại chưa có một cơ chế luyện tập nào cho các game thủ trước khi tham gia WCG thế giới. Mặt khác, họ cũng có rất ít cơ hội cọ xát với các game thủ thế giới nhằm nâng cao trình độ mà một phần là do chất lượng đường truyền. Ngoài ra, sự quan tâm tới thành tích cao của cộng đồng, các nhà tài trợ cũng rất quan trọng. Còn nhớ, trước thềm WCG 06 năm ngoái, Trần Đình Luân đã được công ty CyberWorld treo thưởng rất "hậu" nếu anh thi đấu tốt và vào sâu trong giải. Tuy không giành được phần thưởng nhưng đó cũng là nguồn động viên tinh thần cho Luân nhưng không có nhiều mạnh thường quân như vậy. Các game thủ chỉ còn biết tự an ủi: "Cố gắng, cố gắng", trong niềm hi vọng của cộng đồng và áp lực thành tích đối với mình.

Cuộc hành trình đến Seatle còn nhiều chông gai và chúng ta cùng lắng nghe tâm sự của các game thủ.

Xin gửi lời chúc sức khỏe và thi đấu thành công tới toàn bộ thành viên của đoàn WCG Việt Nam 07!

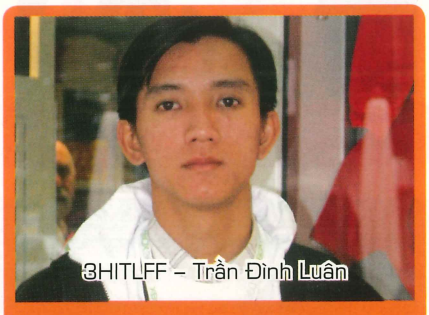
VĂN THÀNH

proA.Blackmoon – Phan Văn Nam

Mình ở vào một bảng đấu khá khó nhưng mình sẽ cố gắng hết sức để vượt qua vòng loại. Quan trọng hơn chuyện thắng thua là mình được giao lưu với các game thủ hàng đầu thế giới, một cơ hội không phải lúc nào cũng có.

proA.Thuoclao – Lê Thanh Hà

Năm ngoái mình đã thi đấu một trận ra trò với iloveoov, nhà vô địch WCG 06, năm nay thì gặp Stork của Hàn Quốc. Với mình, đối thủ nào cũng như nhau vì WCG toàn game thủ mạnh nhất của các nước. Mình chỉ quan tâm việc sẽ thi đấu như thế nào, quyết tâm chiến thắng.


3HITLFF – Trần Đình Luân

Đây là lần thứ 2 mình có cơ hội ra đấu trường thế giới. Một năm qua, mình cũng có thêm nhiều kinh nghiệm và các trận cọ xát đỉnh cao với game thủ thế giới. Mình cảm thấy rất hứng thú và mong chờ cuộc đối đầu, còn gì tuyệt hơn nếu thắng đương kim vô địch WCG châu Âu.

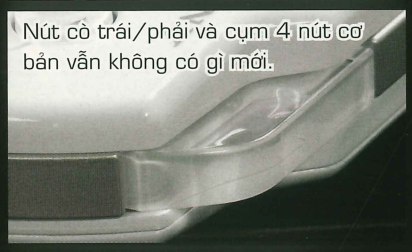
Sony nâng cấp PSP

Tháng 9 này, Sony đồng loạt "thay da đổi thịt" cho chiếc Playstation Portable (PSP) lên phiên bản mới PSP-2000: nhẹ hơn, đẹp hơn, nhiều chức năng hơn và quan trọng nhất là... giá không đổi. Ông Xavier Chung Minh (CyberG) ngay khi vừa quay về Việt Nam sau triển lãm GCA (Singapore) đã có nhã ý cho TGG mượn ngay chiếc PSP Slim & Lite vừa mua để chia sẻ với bạn đọc những hình ảnh còn "nóng hổi".

Tuy nhiên, qua cảm nhận ban đầu, PSP đời mới chỉ là những cập nhật nhỏ so với PSP đời đầu, chưa có nâng cấp nào thực sự "lột xác".

Cần Joystick bám ngón cái hơn và trơn hơn.

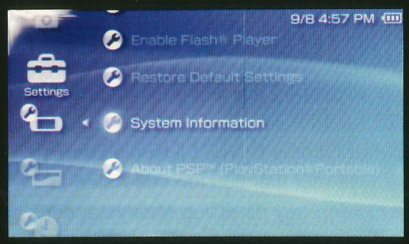
PSP-2000 vẫn giữ khe cắm thẻ nhớ MemoryStick Pro.



Nút cò trái/phải và cụm 4 nút cơ bản vẫn không có gì mới.

Loa được đưa lên phía trên, nằm 2 bên màn hình nhưng chất lượng và âm lượng của loa vẫn không thay đổi gì so với PSP đời đầu.

Khay bỏ đĩa UMD và ngõ USB vẫn như cũ, riêng nút bật WLAN (802.11b) được đem lên cụm ngõ phía trên thuận tiện hơn, bạn chỉ cần với ngón trỏ là chạm được nút này. Điểm mới là bạn có thể sạc pin qua cổng USB. Nhưng một số người dùng ban đầu nhận xét tốc độ copy từ ngõ USB này sang thẻ nhớ có vẻ chậm hơn.



Cấu trúc menu và giao diện chung vẫn thế, chất lượng hình ảnh vẫn thế. Hàng nút phía dưới màn hình vẫn như cũ. Theo Sony, PSP-2000 cũng được phủ lớp sơn láng ít bị bám dấu tay hơn so với PSP-1000. Quả đúng như vậy! Khi cầm PSP lâu trên tay, máy ít bị in dấu tay hơn nhưng màn hình vẫn rất dễ bám vệt bẩn.

Pin PSP-2000 nhẹ và mỏng hơn nhưng thời gian dùng pin vẫn giống với pin của PSP-1000. Bạn vẫn có thể dùng pin của PSP-1000 với PSP-2000 nhưng có thể nắp đậy pin sẽ không vừa.

PSP-2000 nhẹ hơn, dễ cầm hơn và nút bấm "cảm giác" hơn. Máy hiện có 3 màu: trắng, bạc và đen.

Bên cạnh khe cho tai nghe là ngõ xuất video component "mới toanh", cho bạn xuất hình từ PSP ra màn hình ngoài. Nhưng kèm theo máy không có cáp này, bạn phải mua riêng (dây gốc của Sony có giá khá cao, khoảng 800.000-900.000 đồng) Theo một số nguồn tin, bạn đừng trông mong chất lượng hình ảnh trên màn hình ngoài sẽ nét bằng màn hình trên PSP (cả cho game và phim).

Một chức năng độc đáo khác mà chỉ có ở thị trường Nhật là PSP-2000 có bộ giải mã TV (dùng kèm với bộ bắt sóng TV gắn ngoài). Tuy nhiên, ngoài thị trường này PSP-2000 chưa hỗ trợ chức năng xem TV.

PSP-2000 hoàn toàn tương thích với các game đời PSP-1000. Tốc độ tải game và chất lượng hình ảnh trong game không có gì khác biệt giữa 2 bản.

Tại thời điểm viết bài này, theo một số công ty trong nước, giá bán lẻ PSP-2000 vẫn còn dao động nhiều, cao hơn PSP-1000 khoảng từ 100.000 – 500.000 đồng.

ĐỒNG ANH

1st.VN Gaming du đấu Malaysia

Tự bỏ tiền túi, 12 thành viên của 2 đội thuộc 1st.VN Gaming đã thực hiện chuyến du đấu Việt Nam-Singapore-Malaysia từ 5-15/9/2007. Tuy kết quả của chuyến "vác chuông" này là "tay trắng" nhưng lại thu hoạch được những thứ khác.

Bước đệm Singapore

Qua Yahoo và điện thoại, TGG đã gặp mặt 1st.VN Gaming tại Suntec City. Bảo Lara, đội trưởng của 1st. VN Gaming, cho biết nhóm đang chuẩn bị lên đường đi thi đấu biểu diễn trong giải WCG châu Á tại Malaysia (07/09). Tuy nhiên, do biết tại Suntec City có diễn ra sự kiện Games Convention Asia (GCA) 2007 nhóm đã bay sang Singapore trước để tham quan sự kiện lớn này.

Mục tiêu khi đến Singapore của nhóm là tìm hiểu về giải Championship Gaming Series (CGS - *www.thecgs.com*) có vòng loại Singapore được tổ chức trong sự kiện GCA 2007. CGS - có tầm cỡ và danh giá không thua kém WCG - quy tụ được hầu hết các cao thủ trong làng game thi đấu chuyên nghiệp thế giới. Giải có số tiền thưởng kỷ lục lên đến 30.000USD cho vô địch tại Singapore hoặc 1 triệu USD cho vô địch thế giới. Tuy nhiên, giải này hiện vẫn chưa có mặt tại VN nên nhóm của Bảo muốn tìm hiểu và tham gia thi đấu với mục đích tăng khả năng thích ứng với các game thủ chuyên nghiệp và làm quen với phong cách và chiến thuật thi đấu của các game thủ chuyên nghiệp đến từ các nước.

Tối ngày 06/09, TGG đã đến thăm

1st.VN Gaming tại "trại" Cantonment Close. Tám thành viên của nhóm đã may mắn tìm được chỗ "nghỉ chân" là phòng khách trong căn hộ của một "tay súng" trong nhóm, đang du học tại Singapore. Tuy nhiên, ở một quốc gia có chi phí đắt đỏ như Singapore thì nhóm cũng phải thuê chỗ ở đó với mức giá hữu nghị 180USD cho 2 ngày và 1 đêm. Tuy nhiên, khu chung cư Cantonment Close là 1 địa điểm tập kết chiến lược vì đối diện bên kia đường là nhà ga xe lửa, nơi bán vé cho nhóm đi Malaysia du đấu.

Có thể nói do có kinh nghiệm trong việc thi đấu quốc tế nên nhóm 1st.VN Gaming đã chủ động chuẩn bị mọi thứ rất tốt. Chỉ cần nhìn vào những thùng mì gói là biết. Và họ đến Singapore còn để sắm sửa "vũ khí" trong trường hợp gặp sự cố thiết bị trước khi thi đấu. Tuy nhiên, trong đêm trước khi đi, toàn bộ "quân trang" của nhóm đều đã sẵn sàng. Mặc dù cả nhóm phải tự bỏ tiền tàu, xe đi lại, ăn uống, nhưng 1st.VN Gaming cũng đã vận động được VinaGame tài trợ 10 triệu và công ty máy tính Bảo An ở Hà Nội tài trợ khoảng 1400 USD, còn eClub Malaysia lo cho nhóm chỗ ở trong thời gian thi đấu ở Malaysia.

Đi một ngày đàng...

Lịch du đấu kín mít. Tám giờ sáng ngày 7/9: Lên đường sang Malaysia. Ba giờ chiều tới nơi. Mùng 8/9, nhóm đấu biểu diễn tại WCG Malaysia 2007. Chỉ còn mùng 9/9 để xả hơi và tìm hiểu đối thủ trước khi vào "cuộc chơi" Asian Cyber Games (ACG) tại Kuala Lumpur. ACG là một giải đấu lớn của Asian từ trước đến nay do eClub Malaysia, đơn vị phân phối trò chơi Counter Strike của Valve tại Malaysia tổ chức.

Ban tổ chức đã tạo điều kiện thuận lợi khi bố trí cho 1st.VN Gaming đấu giao hữu với những đội hàng đầu của Malaysia nhằm có sự chuẩn bị tốt nhất trước giải đấu. Nhưng với đội hình chưa thực sự đầy đủ, 1st.VN Gaming tỏ ra yếu thế hơn rất nhiều trước sức mạnh của những team hàng đầu của Malaysia. Ở

trận đấu đầu tiên, với đội hình gần như đầy đủ các thành viên (chỉ thiếu Locke), nhóm thất bại với tỉ số cách biệt 16-2 trước FMJ, đội hạng 1 của Malaysia. Họ cần phải đưa ra được những phương án chiến thuật mới và chơi tự tin hơn. Ở một trận giao hữu khác, đội hình "mix 2" nhóm cũng chịu thất bại với cùng tỷ số 16-2 trước Hybrid, một đại diện mạnh khác của Malaysia. Kết quả này tuy đã được dự đoán trước, nhưng đó là những bài học kinh nghiệm quý báu cho 1st.VN Gaming trước khi giải đấu diễn ra.

Ngày đầu tiên của giải Asian Cyber Games 2007 (10/09), 1st.VN Gaming trận đầu ra quân đã thua đội Brunei sát nút với tỉ số 13-16 ở bản đồ (map) "de_dust2" và đành phải chấp nhận thi đấu ở bảng thua (Lower Bracket). Nhưng ngay sau đó 1st.VN Gaming lại le lói hi vọng khi thắng team FMJ.Clutchers của Malaysia với tỉ số cách biệt 16-5 ở bản đồ "de_inferno". Mọi nỗ lực đi tiếp vào vòng sau của 1st. VN Gaming đành phải dừng lại khi gặp nhà vô địch Hybrid và chịu thua trận với tỉ số 12-16 ở bản đồ "de_nuke".

Tuy nhiên trong chuyến du đấu này, 1st.VN Gaming lại có niềm vui và kinh nghiệm thi đấu nhiều vì hàng đêm (liên tục từ 9-13/9) nhóm "cắm trại" tại phòng game của FMJ. Đó là phòng game chuyên về Counter Strike (CS) ở Malaysia, với 150 máy PC chuyên dùng để bắn CS. Vì đây là điểm hẹn của các đội mạnh nhất châu Á, tất cả các đội CS đổ dồn về đây để tập luyện và trao đổi nên không khí rất sôi động và náo nhiệt. Tại đây, 1st.VN Gaming được dịp cọ xát với tất cả các đội mạnh đến từ Malaysia, Singapore, Indonesia... hơn 20 trận, mang lại cho nhóm nhiều kinh nghiệm bên cạnh 3 trận vỏn vẹn của giải ACG. Khi được hỏi về cảm giác tập luyện tại phòng game FMJ, Bảo Lara cho biết: "Phòng game của đội FMJ có giá cả chỉ vào tầm 9000-10.000VND cho 1 giờ chơi nhưng máy móc thì tuyệt hảo, điều hòa máy lạnh rất tốt, chưa bao giờ Bảo được tập luyện ở điều kiện quá tốt như vậy, phải nói ở VN chưa có". Câu nói "ở VN chưa có" dường như giải thích cho cuộc hành trình của 1st.VN Gaming tại giải ACG năm nay và dường như cũng là câu "cảm thán" của các game thủ khi được cọ xát thực tế với các đối thủ mạnh trong điều kiện tập luyện, thi đấu của họ.

THANH BÌNH – VĂN THÀNH

Diễn biến thi đấu của 1st.VN Gaming tại ACG

Asian Cyber Games Counter Strike 1.6 Championship là giải đấu Counter Strike được đánh giá là lớn nhất trong năm 2007 tại Đông Nam Á. Đại diện cho Việt Nam tại giải đấu lần này có hai team của 1st.VN Gaming là 1st.VN và 1st.mix.

Ở trận đấu đầu tiên, 1st.VN gặp đại diện của Brunei. Đội bạn đã có sự khởi đầu tuyệt hảo ở hiệp thi đấu đầu tiên khi liên tiếp ghi điểm đến 9-0. Tuy nhiên với quyết tâm cao và sự ổn định trở lại của các vị trí sau thời gian đầu bị "khớp", 1st.VN đã kết thúc hiệp thi đấu đầu tiên với tỷ số 6-9. Một kết quả không tồi của 1st.VN ở map de_dust2, khi trong vai cảnh sát.

Team	Hiệp 1	Hiệp 2	Kết quả
1st.VN	6	7	13
Brunei	9	7	16

Trong hiệp thi đấu thứ hai, với việc giành được chiến thắng ở pistol round, 1st.VN đã san bằng được tỷ số. Tuy nhiên với trình độ khá đồng đều và thường chiến thắng ở những tình huống 1vs1, đại diện của Brunei đã giành chiến thắng 16-13 ở map thi đấu này. 1st.VN bị rơi xuống bảng "lower" và đấu với FMJ.Clutcher, một đại diện của Malaysia.

Ở trận đấu tiếp theo, vượt qua rào cản tâm lý, 1st. VN đã chiến thắng thuyết phục trước FMJ với tỷ số 16-5 (10-5, 6-0). Đây là một chiến thắng cực kỳ quý giá vì cho thấy được sự tiến bộ của 1st.VN trong thời gian qua. FMJ là một trong 4 team hàng đầu của Malaysia tham dự giải này. Chiến thắng trước họ với tỷ số cách biệt cho thấy khoảng cách về trình độ của chúng ta đang được thu hẹp.

Team	Hiệp 1	Hiệp 2	Kết quả
1st.VN	10	6	16
FMJ	5	0	5

Trận đấu tiếp theo là một rào cản rất lớn với 1st.VN, họ phải đối mặt với Hybrid - team số một của Malaysia và là một trong những team mạnh tại châu Á. Tuy nhiên, các chàng trai của chúng ta đã có một ngày thi đấu tuyệt vời.

Khởi đầu trong vai khủng bố, ở map de_nuke đem lại đôi chút bất lợi cho 1st.VN, để thua ở vòng đầu tiên (round pistol), nhưng với chiến thuật lên Deagle ở vòng 2, 1st.VN xuất sắc giành lại thế trận; liên tiếp giành chiến thắng và dẫn trước Hybrid tới 8-1 trước khi để đội bạn dần san bằng được tỷ số. Hiệp một kết thúc đầy bất ngờ với chiến thắng 9-6 cho 1st.VN, một kết quả ngoài dự đoán của nhiều người.

Tuy nhiên, Hybrid là một đội có đẳng cấp, họ biết phải làm gì trong thời điểm khó khăn. Bỏ qua hiệp một với một chút chủ quan, Hybrid nhanh chóng giành được thế chủ động và kết thúc map thi đấu với tỷ số 16-13. Đại diện của Việt Nam - 1st.VN đã phải kết thúc cuộc hành trình của mình tại Asian Cyber Games.

Team	Hiệp 1	Hiệp 2	Kết quả
1st.VN	9	4	13
Hybrid	6	10	16

Đừng nói bạn không muốn bước vào cửa hàng game này!

Bàn chơi game chuyên dụng này có giá không dưới 3 triệu đồng

Niềm vui sướng khi chọn được các đĩa trò chơi ưng ý.

Lạc giữa rừng game

Nếu đến Singapore mà không đi mua game và thiết bị thì thật phí! Nhân chuyến tham dự Games Convention Asia (GCA) 2007, mình tự làm 1 phóng sự nho nhỏ để "mách nước" cho bạn đọc biết những chỗ sắm "hàng khủng" xứ này.

Nhớ hồi 2005, dành dụm mãi mình mới đủ tiền sang Singapore xem World Cyber Games 2005. Quang cảnh hồi đó thật ấn tượng. Nhưng mình vẫn sướng nhất là mua được chú chuột Razer Copperhead màu đỏ 2000 DPI chỉ với giá 99 đôla Singapore (khoảng 990000 đồng) ngay tại quầy của Razer. Đó là giá rất hời vì khi đó tất cả các cửa hàng bên ngoài đều bán với giá 125 đôla Singapore. Lúc đó, nếu về Việt Nam thì chưa chắc đã có Razer mà mua, mà nếu có thì cũng "đứt cổ"!

Ở Singapore, rẻ nhất là mua ngay trong các triển lãm và hội chợ (vì có khuyến mãi mà). Nhưng bình thường nếu bạn muốn mua đồ game thì cũng có không ít chỗ để lựa chọn. Thường ở mỗi khu dân cư sẽ có 1 hay vài trung tâm mua sắm như Vivo city, Suntec city, Sim Lim, Funan... Dân du lịch Việt Nam vẫn thích nhất là đến Sim Lim để mua đồ điện tử và game vì đông đúc, nhiều hàng, trả giá thoải mái; đôi lúc cứ ngỡ như một ngôi chợ nào đó ở TP.HCM.

Riêng mình lại kết một cửa hàng nho nhỏ nằm ngay trên tầng 5 của siêu thị Funan trên đường North Bridge Road. Funan là 1 nơi rất dễ kiếm đối với khách du lịch vì nằm ngay khu vực trung tâm của Singapore, gần ga tàu điện ngầm City Hall. Nếu bạn đi bộ thong thả từ Suntec city- nơi thường tổ chức các sự kiện game như WCG, GCA - thì chỉ mất từ 10-20 phút.

Cửa hàng mình kết có cái tên nghe chẳng "prò" chút nào nhưng lại bán rất nhiều thiết bị game. Bẵng 2 năm, lại có dịp đến Singapore, rồi cũng lần mò đến Software Boutique ở Funan và choáng ngợp. Quá nhiều thiết bị, không biết mua cái nào. Quá nhiều game hay. Không mua thì biết đến bao giờ mới có cơ hội sang Singapore lần nữa.

Lần này, nhớ các game thủ bên nhà và muốn chia sẻ một chỗ mua game khi có dịp đi du lịch, thế là mình "liên hệ" ngay anh chủ cửa hàng, tự giới thiệu mình là game thủ Việt Nam muốn chụp hình làm kỷ niệm. Sau một hồi nghi hoặc, anh chàng cũng đồng ý cho mình "tác nghiệp", chỉ có điều là "không được chụp toàn bộ cửa hàng". Thật ra, anh ta cũng rất dễ thương nên cuối cùng mình cũng chụp cho anh ta một tấm hình lưu niệm.

Mỗi lần đến Singapore, nhìn các cửa hàng game chất đầy các thiết bị tiện dụng, chất lượng đảm bảo, niềm ao ước Việt Nam cũng sẽ có những chỗ như vậy lại cồn lên. Chắc không còn lâu nữa đâu các bạn nhỉ!

GAME SI

Ông Koh Kew Siong- chủ cửa hàng Software Boutique

Toàn "hàng khủng" chuột Logitech, Razer, Raptor; bàn phím Steel Case, Tarantula v.v...

Một góc trung tâm mua sắm thiết bị số Funan

PC BUNK
Tăng kết nối, đậm chất cộng đồng

Tại Singapore, phóng viên TGG đã có dịp tham quan phòng game PC Bunk của hãng phát hành game Asiasoft Singapore, vốn không mấy xa lạ với game thủ yêu thích thể loại game trực tuyến ở Việt Nam. Asiasoft Singapore cũng nổi tiếng vì các game do hãng phát hành đều nằm trong nhóm những game được nhiều người yêu thích mà ăn khách nhất chính là MapleStory, kế đến là Audition.

Nếu bạn là game thủ yêu thích thể loại game trực tuyến, chắc hẳn đã một lúc nào đó bạn từng mơ ước đến một nơi có nhiều người cùng sở thích. Nơi đó được trang bị đầy đủ tiện nghi để bạn chơi game thoải mái, hơn thế nữa, bất kỳ lúc nào cần hỗ trợ nhân viên đều có mặt đúng lúc. Nắm bắt được nhu cầu này, Asiasoft đã thành lập PC Bunk, một hình thức phòng game chuyên nghiệp mới. PC Bunk tại Singapore được trang bị trên 150 máy, rất cuốn hút bởi phong cách thiết kế chuyên nghiệp, cách bố trí máy hài hòa và thuận tiện cho người chơi.

PC Bunk có diện tích khoảng 100 m^2, được chia làm 4 khu vực, góc bên phải cửa ra vào là khu vực khá tĩnh lặng dành cho các game thủ lớn tuổi hoặc không thích sự náo nhiệt, ồn ào. Khu vực này, các máy được bố trí dọc theo tường, được trang trí đơn giản nhưng sang trọng. Khu vực tiếp theo là quầy bar nằm ngay trước cửa ra vào, đây là nơi người chơi đến gọi thức ăn, đồ uống và đọc những thông báo mới của phòng lẫn hãng game và cũng là nơi đăng ký máy. Khu quầy bar được thiết kế đẹp mắt và đậm chất game, nhìn rất "ngầu" và "cứng". Khu vực bên trái cửa ra vào là nơi đặt các máy chơi game tự động và khu sinh hoạt chính của phòng game. Không khí ở đây thật sôi động và tươi vui với những bài nhạc đậm chất tuổi "teen".

Lúc chúng tôi đến PC Bunk là thời điểm xế chiều nhưng vẫn có rất đông các bạn trẻ trong các bộ trang phục cá tính và sành điệu, chủ yếu tập trung ở các game MapleStory và Audition. Các máy trong khu vực này được bố trí thành từng cụm tròn với 4 máy. Ngoài ra, còn có các khu vực riêng với ghế đệm và vách ngăn dành cho các game thủ muốn chơi trong thời gian dài. Khắp tường đều được trang trí bằng hình nhân vật trong game trông hoành tráng và đẹp mắt. Khu vực trong cùng là nơi dành cho các khách hàng "VIP" được bài trí sang trọng và nhiều ánh sáng hơn khu vực chung dành cho cộng đồng.

PC Bunk thật sự là một mô hình chuyên nghiệp, đáng để các phòng game tại Việt Nam tham khảo. Thay vì để nhân viên hỗ trợ khách hàng của các hãng phải "quay cuồng" với những lời phàn nàn, yêu cầu trợ giúp qua điện thoại, email... từ phía các game thủ, dạng phòng game chuyên nghiệp có nhân viên hỗ trợ khách hàng của hãng túc trực giám sát, theo dõi và trợ giúp bất kỳ lúc nào quả là "sâu sát quần chúng" và giúp các hãng phát hành nâng tính cộng đồng của game lên tầm cao mới. Các game thủ cũng có cơ hội tập trung, cùng nhau vui chơi, trao đổi và khám phá các tính năng, bí mật mới của trò chơi. Hơn nữa, PC Bunk còn là nơi kết nối thông tin nhanh nhất giữa nhà phát hành và cộng đồng game thủ của mình.

Tại Việt Nam, chúng ta không thiếu các phòng game tầm cỡ như PC Bunk và đã bắt đầu có những hoạt động hướng đến mô hình này. Hy vọng các game thủ sẽ ngày càng được phục vụ tốt hơn.

THANH BÌNH

Những sự kiện đáng nhớ qua các kỳ E3

Hiện nay, E3 (Electronic Entertainment Expo) được xem là ngày hội hàng đầu của ngành công nghiệp game trên toàn thế giới. Nhân dịp kỷ niệm E3 tròn một con giáp (1995-2007), chúng ta hãy cùng xem lại những sự kiện đã giúp E3 có được vị thế như hôm nay.

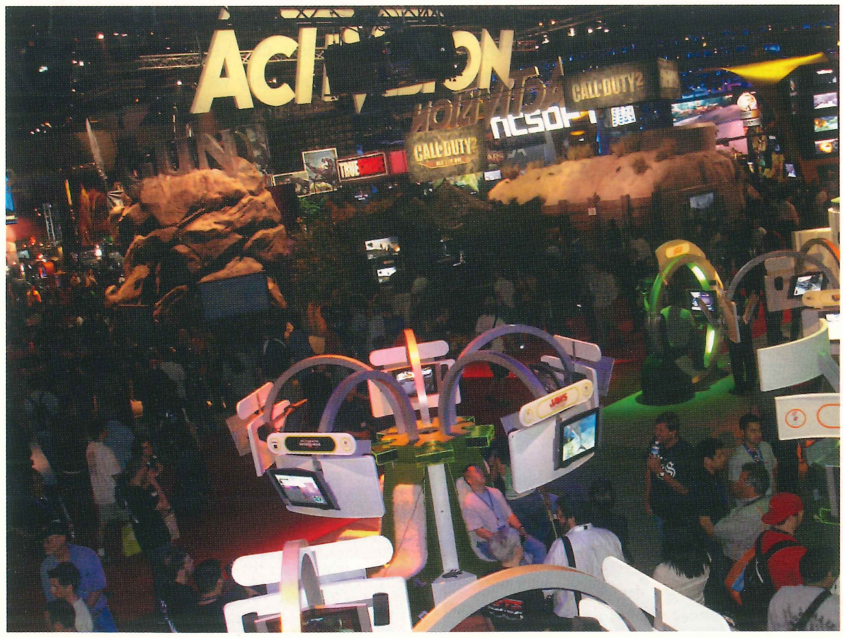
Mỗi năm, trong 3 ngày tổ chức E3, nhiều công ty phát hành game kết hợp với các nhà phát triển đã hội tụ và thi nhau trình diễn những "cái tốt nhất của tốt nhất" hay "phát súng hạng siêu nặng trong kho vũ khí bí mật", từ các sản phẩm phần cứng mới nhất cho đến những tựa game "sát phần cứng" đỉnh cao, cùng những công nghệ mang tính đổi mới trước đông đảo công chúng, nhất là giới game thủ.

E3 khởi đầu tại Los Angeles vào tháng 5/1995 do Digital Software Association (nay là Entertainment Software Association) tổ chức. Năm 1995 là một mốc quan trọng trong ngành công nghiệp game - thời điểm các hệ máy console 32bit khởi động và PlayStation One (PS1) của Sony lần đầu tiên được công bố. Bên cạnh đó là Nintendo Virtual Boy cùng Ultra 64 (tên cũ của Nintendo 64) và Neo Geo Cd của SNK.

Năm 1996, Nintendo chính thức trình làng Nintendo 64 và bắt đầu cuộc cách mạng Mario 64. Thực tế, Nintendo thuê Cirque du Soleil trình diễn vào kỳ tiền E3 1996. Không chịu kém, Sony tiết lộ hạ giá PS1 xuống còn 199USD khiến Sega và Nintendo phải nhanh chóng theo chân. Trên mặt trận PC, Unreal Engine lần đầu tiên ra mắt.

Năm 1997, E3 được dời tới Atlanta vì không gian của trung tâm hội chợ Los Angeles không còn đáp ứng được. Half Life và Unreal, 2 trong số những tựa game quan trọng nhất trong cuộc cách mạng của thể loại FPS, chính thức "lên đạn". Nintendo/Rare cũng giới thiệu một tựa game bắn súng cho Nintendo 64 là Goldeneye 007. Riêng Eidos, Konami có màn trình diễn ấn tượng với Tomb Raider 2 và bản demo của Metal Gear Solid.

E3 1998 vẫn được tổ chức tại Atlanta với số lượng khách tham dự vượt quá 70.000. Hệ máy DreamCast của Sega trình diễn một số đoạn video phô diễn sức mạnh của thế hệ "next-gen" console, dù những "ngón nghề" tốt nhất vẫn còn giấu kín. Một tựa game khác – Duke Nukem Forever cũng gây tiếng vang song lại chìm luôn từ đó. Hai "vũ khí hạng nặng" của Sony lần này là Grand Turismo và phiên bản Metal Gear Solid. Còn Nintendo "dập lại" tin ổ đĩa của Nintendo



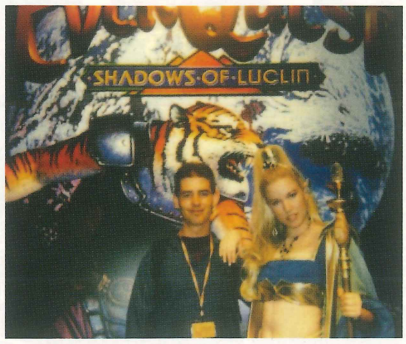
64 không còn bán tại Mỹ bằng màn trình diễn tuyệt vời trò chơi Legend of Zelda: Ocarina of Time cho hệ máy này.

Năm 1999, trung tâm hội chợ Los Angeles được mở rộng, đó chính là lý do đưa E3 về chốn cũ. Năm này cũng đánh dấu sự tham gia của Dreamcast vào thị trường phần cứng với mức giá khởi điểm 199USD, có cả tính năng chơi online và bao gồm các game arcade hoàn hảo như Soul Caliber và Sonic Adventure. Lúc này, PS2 của Sony cũng bắt đầu rục rịch và Nintendo công bố kế hoạch bán ra Dolphin (sau này đổi tên thành GameCube) trong năm 2000.

E3 2000 mở rộng hơn trước, khi có sự góp mặt của nhiều hệ máy console từ Sony, Nintendo và đặc biệt là Xbox của Microsoft. Sony trình diễn PS2, trong khi Nintendo tiết lộ một số chi tiết về GameCube và kế hoạch bán ra trong năm sau. Một trong những sự kiện lớn nhất trong dịp này là bản demo của Metal Gear Solid 2, bên cạnh sự xuất hiện của siêu chiến binh Master Chief trong Halo. Sega cho thấy sức mạnh online của console với màn trình diễn thử nghiệm Seganet bằng NFL 2k.

E3 2001 lên cơn sốt sớm vì trước đó vài tháng, Xbox và GameCube đã chính thức nhập cuộc. Nintendo giới thiệu chiếc tay cầm không dây bên cạnh các tựa game của GameCube và hệ máy Game Boy Advance mới nhất đã giúp họ lấy lại vị trí dẫn đầu thị trường handheld. Sony thì vén màn kế hoạch online với Socom 2 và quảng bá mạnh các tựa game như Gran Turismo 3 và Devil May Cry. Microsoft biểu diễn Project Ego (Fable sau này) và một bản demo "bất thường" của Halo. Rockstar góp mặt cùng Grand Theft Auto 3 với lối chơi "mafia", tuy không thu hút được sự quan tâm của khách tham quan nhưng về sau đã trở thành một trong các tựa game lớn của năm.

Năm 2002 chứng kiến sự đổi ngôi từ phần cứng sang phần mềm khi các tựa



game lớn xuất hiện hàng loạt. Doom 3 ra mắt trên PC với engine đồ họa hớp hồn các "thần dân" FPS. Nintendo "xếp hàng" bộ tam ấn tượng với Mario Sunshine, Metroid Prime, và Zelda: the Wind Waker cho sự khởi đầu thành công của GameCube, cùng với các tựa game Zelda và Kirby cho GBA. Microsoft chính thức công bố Xbox Live, và game thủ phải trả phí 49,99USD/năm để được phép đăng nhập vào mạng chơi game tích hợp đầu tiên hoàn thiện cho một máy console. Cạnh đó, Ninja Gaiden trở thành tựa game độc quyền của Xbox. Sony mạnh miệng tuyên bố họ đã thắng trong cuộc chiến "console wars" khi đã bán được 30 triệu chiếc PS2 trên toàn thế giới và trình diễn trò chơi Kingdom Hearts do Disney/Square hợp tác sản xuất.

Năm 2003, Half-Life 2 xếp đầu bảng trong danh sách các tựa game trên PC. PSP (PlayStation Portable) được công bố và đe dọa ngôi thống trị của Nintendo trong "đế chế handheld" khi GBA lẫn GameCube có dấu hiệu bị "đuối". Nokia chen chân với chiếc điện thoại "chuyên game" N-Gage. Các tựa game lớn thi nhau đua tài là Resident Evil 4 cho GameCube, Metal Gear Solid 3 cho PS2 và cơn sóng đa hệ Prince of Persia.

E3 2004 có vẻ yên bình hơn. Thông tin nặng ký nhất là Nintendo ra mắt chiếc máy handheld DS. Halo 2 giúp làm kín

quầy Microsoft với bản demo có kiểu chơi multiplayer. Blizzard đánh bóng tên tuổi World of Warcraft, trong khi "tảng đá" God of War ngự trị tại quầy PSP của Sony.

E3 2005 là cuộc chiến "thế chân vạc" của thế hệ "next-gen" console mới giữa PS3, Revolution (nay là Wii) và Xbox 360. Không một hệ máy console mới nào có pha trình diễn hoàn hảo nên PC có tiếng vang nhất với các cú hích như Bethesda's Elder Scrolls IV: Oblivion và Prey.

E3 2006 là sự trình diễn cực kỳ ấn tượng của Xbox 360 với hàng loạt tựa game, đình đám nhất là Gears of War – tựa game dán nhãn Mature duy nhất lọt vào danh sách 10 game bán chạy nhất của console tại thị trường Mỹ. Wii không chịu kém với 4-5 giờ trình diễn hai trò chơi The Legend of Zelda: Twilight Princess và Metroid Prime 3. PS3 gây ngạc nhiên với giá bán "cao ngất ngưởng" 499USD cho phiên bản ổ cứng 20GB và 599USD cho phiên bản ổ cứng 60GB. Nhiều tựa game "đỉnh" cũng ra trò như Mass Effect, Enemy Territory: Quake Wars, Crysis, Bioshock và Assassin's Creed.

Năm 2007, sự kiện nổi bật nhất chính là việc E3 đổi chủ và đổi tên thành E3 Media and Business Summit. Những người tổ chức E3 mới muốn thể hiện một phong cách chuyên nghiệp và nghiêm trang hơn nên ngoài các hãng phát triển/phát hành game, họ chỉ mời giới truyền thông và các chuyên gia trong ngành công nghiệp game tham dự. Điều đó có nghĩa là các cuộc chiến thầm lặng của các ngôi sao nhạc rock hay các siêu mẫu "booth babes" trong việc "hút" khách tham quan đã chấm dứt, hoặc chí ít cũng là đã êm hơn hẳn. Dù vậy, với những người từng "ăn ngủ" cùng các kỳ E3 trước, niềm đam mê ngày hội game không hề lắng dịu.

MINH AN

Sau những lúc miệt mài "tu luyện" những game hay, game "đỉnh", liệu bạn có băn khoăn hay tự hỏi những sản phẩm đó đã đi qua bao nhiêu giai đoạn để tới tay người dùng? Đó cũng là câu hỏi mà TGG thường nhận được từ bạn đọc. Vậy ta cùng thử "liếc" xem sơ lược về quá trình này.

Một gian hàng game

GAME ĐƯỢC LÀM NHƯ THẾ NÀO?

Giai đoạn tiền đề

Như chúng ta đều biết mỗi game đều có một cốt truyện riêng, hay ít nhất là một nội dung cụ thể nào đó. Những ý tưởng xây dựng một câu chuyện thường phát sinh chính từ nhà thiết kế nhưng đại đa số chúng được phát triển dựa trên các thể loại giải trí khác, mà phim ảnh là ví dụ dễ thấy nhất. Ngoài ra, ý tưởng cũng có thể phát sinh từ những thể loại game đã có sẵn hoặc mô phỏng những sự kiện xảy ra trong thế giới thật.

Một khi ý tưởng hay nội dung nào đó được quyết định, những tác giả (writers) và họa sĩ (artists) cùng nhau làm việc trên storyboard (bảng mô tả nội dung). Bảng mô tả nội dung sẽ bao gồm ảnh phác họa thô và những hướng dẫn kỹ thuật, nhằm mô tả bố cục các cảnh trong game. Bất kỳ một bộ phim nào cũng có thể trở thành ví dụ cụ thể cho các nhà sản xuất, thiết kế có cái nhìn tổng quát nhằm phát triển chính game của mình. Trong khi một bộ phim thường đưa ra một cốt truyện đơn lẻ thì game lại có thể đưa ra hàng nghìn câu truyện khác nhau, bởi vì game sẽ "mô phỏng" nhiều "màn chơi" cũng như những "thế giới" khác nhau.

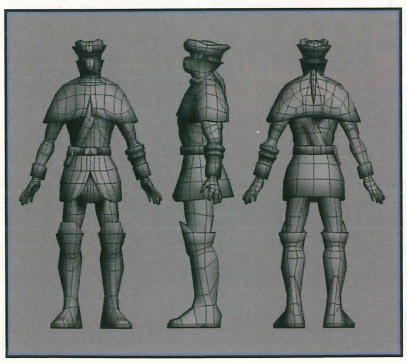
Thiết kế nhân vật

Khi bản mô tả hoàn tất cũng là lúc các nhà thiết kế bắt tay vào việc thiết kế các nhân vật trong game. Những bản phác họa thô ban đầu sẽ được vẽ đi vẽ lại nhiều lần cho đến khi thật hoàn hảo. Công đoạn này đòi hỏi các họa sĩ phải trau chuốt nhân vật thật kỹ lưỡng nếu không muốn phiền toái về sau.

Một khi bản thiết kế nhân vật hoàn tất, chúng sẽ được chuyển vào môi trường 3D có thể xoay chuyển được.

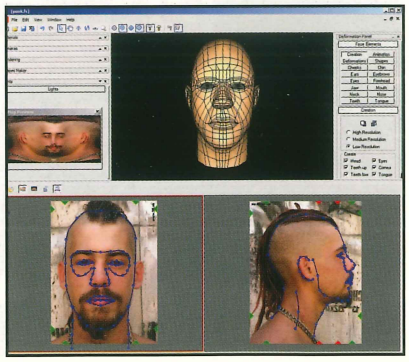
Theo như Steve Thompson - giám đốc mỹ thuật của Gas Powered Games, mỗi nhân vật sẽ "tiêu tốn" khoảng 5 ngày cho việc thiết kế cũng như lập trình.

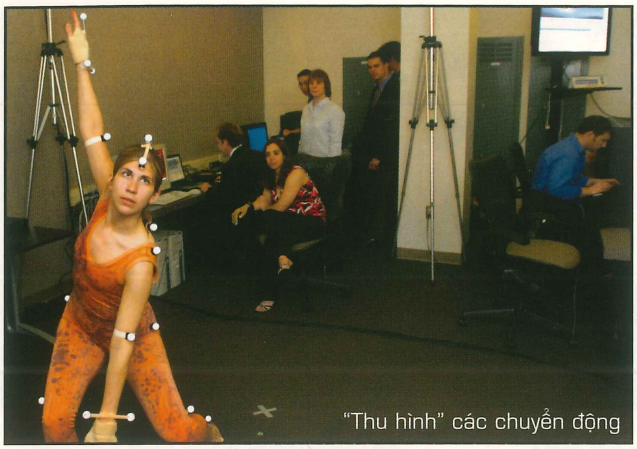
Các bảng phác họa được quét vào máy vi tính. Sau đó, bộ khung sườn mô tả nhân vật được máy tính ấn định những điểm cần thiết trong các chuyển động. Bộ khung sườn càng chi tiết bao nhiêu thì chuyển động của nhân vật càng "trơn" bấy nhiêu. Kế tiếp, các lớp khác sẽ được phủ lên như da, màu sắc và kết cấu.



Hiện thực hóa chuyển động

Tại thời điểm này, nhân vật vẫn còn đơn thuần là một con rối kỹ thuật số (digital marionette). Những nhà lập trình sẽ "thổi hồn" vào chúng để chúng có thể cử động theo ý muốn. Tùy theo loại game cũng như mong muốn của nhà sản xuất, sẽ có những kỹ thuật khác nhau được áp dụng. Chẳng hạn trong một số game hành động, cử chỉ của nhân vật được chụp lại từ các thao tác của người thật: diễn viên mặc một bộ đồ đặc biệt có gắn các thiết bị cảm ứng tương ứng với các điểm trên khung sườn của nhân vật, những cử chỉ này được áp lên khung sườn nhân vật, tạo thành các




"Thu hình" các chuyển động

Mã hóa trong game

chuyển động siêu thực (ultra-realistic) trong game.

"Thế giới" trong Game

Một trong những diện mạo quan trọng nhất của các game gần đây chính là môi trường thể hiện. Những yếu tố như phản xạ ánh sáng của kim loại, những đám mây đủ sắc thái bay lơ lửng trên trời... đôi khi không được game thủ chú ý nhưng chính chúng lại tạo nên những bố cục cần thiết cho game. Những chi tiết tưởng chừng nhỏ nhặt trong game lại có vai trò hướng "cuộc chơi" đi theo tuyến tính hay tạo thành mối liên kết nào đó. Chẳng hạn, khi nhân vật đạp phải cành cây gây tiếng động cũng thể hiện những nguy hiểm sắp đến...

Với hệ thống máy tính gia đình phát triển ngày càng mạnh mẽ và liên tục, các nhà sản xuất game tha hồ đưa ra những môi trường ngày càng giống thật và có cấu trúc phức tạp hơn trước đây rất nhiều. Hẳn bạn dễ dàng nhận thấy "đẳng cấp" thể hiện môi trường tại thời điểm hiện tại vượt xa mức tưởng tượng của chúng ta nếu so sánh với thời điểm cách đây vài năm. Liệu bạn, một game thủ kỳ cựu, có đoán trước được điều gì đang chờ đón chúng ta trong nền công nghiệp game tương lai?

Hầu hết các vật thể 3 chiều (3D) trong game được tạo thành bằng các đa giác. Hình dáng của mỗi đa giác hay mặt phẳng này sẽ được xác định bằng các cạnh và các đỉnh. Tuy nhiên, vấn đề quan trọng hơn là vẻ ngoài của các đa giác này như thế nào và thực hiện bằng cách nào. Cách thức thường dùng nhất được gọi là tạo bề mặt (texture mapping). Để dễ hình dung, bạn có thể xem "texture mapping" như gói một hộp quà. Mỗi mặt của chiếc hộp chính là một đa giác "trắng" và hình ảnh trên giấy gói quà chính là hình ảnh sẽ được áp lên bề mặt trắng này. Đa số các hệ console hiện đại cũng như máy tính sau này đều "tậu hẳn" 1 con chip chuyên dụng làm nhiệm vụ "nhớ" các hình ảnh dùng để phủ bề mặt này và áp chúng ngay vào các đa giác tương ứng ngay khi bạn đang chơi. Chắc bạn không "băn khoăn" về chuyện này cho lắm khi bạn có được những môi trường 3D gần như không tưởng và khả năng tương tác theo thời gian thực.

Môi trường tinh tế

Mã hóa

Người chơi chắc chắn không thể thấy được các đoạn mã trong game nhưng chính chúng là "động cơ" thực sự để những tính năng của game hoạt động trơn tru. Mã chính là tập hợp những câu lệnh bằng ngôn ngữ máy tính điều khiển mọi chi tiết của một game. Đa số các game hiện nay đều được lập trình bằng những ngôn ngữ riêng nhưng tựu trung vẫn dựa trên nền tảng của ngôn ngữ lập trình C. Thường người ta dùng một engine cho game 3D để sinh phần mã cực kỳ phức tạp nhằm biểu thị các đa giác, đổ bóng và các bề mặt như chúng ta thấy trên màn hình.

Một khía cạnh khác không kém phần quan trọng của mã chính là tạo ra trí thông minh nhân tạo (Artificial

KHUYẾN MÃI ĐẶC BIỆT CHO GAME THỦ
Giảm giá 10%
cho tất cả các loại thẻ Game online
(Võ lâm truyền kỳ, ECash, @Cash, Gate Card, Dec Card, Shaiya, Audition, OnCash,...)
Thời gian: 25/09/2007 đến 25/3/2008
Liên hệ: Cty Châu Huỳnh Mai – 197/5 CMT8, p.4, q.3, Tp.HCM
ĐT: (08) 81 81 678. Website: www.sieuthithe.com

KTC
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
Thermaltake
+ Giảm giá 5% khi mua sản phẩm Thermaltake: CASE hoặc PSU dòng Toughpower (do Công ty TNHH Khải Thiên phân phối) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM - ĐT: 08. 834 1323
Hỗ trợ, tư vấn trực tuyến: http://www.amtech.vn/thermaltake
Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

CORSAIR
THẾ GIỚI VI TÍNH
PHIẾU GIẢM GIÁ
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
Lưu ý: chương trình không áp dụng đối với dòng Ram Twin 1GB-675-TWIN2X1024-5400C4
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 834 1323
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

Intelligence). Đây chính là phần tạo ra tính hợp lý cho game cũng như tạo nên tính chất vật lý của thế giới trong game, phát hiện các tương tác cũng như va chạm giữa các vật thể và điều khiển mọi chuyển động trong game.

Giai đoạn cuối

Sau khi kết thúc những khâu trên, game được đưa vào giai đoạn hoàn tất, bao gồm: thử nghiệm trên diện rộng, đánh giá, quảng bá và phân phối.

Có nhiều cách để quảng bá game!

Thử nghiệm

Công việc của các nhân viên thử nghiệm chính là chơi đi chơi lại game nhiều lần nhằm phát hiện các sai sót trong thiết kế cũng như lập trình. Sai sót được chia theo nhiều cấp độ khác nhau. Những lỗi nghiêm trọng phải được khắc phục ngay, các lỗi nhỏ hơn dần dần được "vá" nếu không ảnh hưởng tới việc phát hành. Mỗi khi phát hiện lỗi, các thử nghiệm viên sẽ gửi báo cáo chi tiết cho các lập trình viên để xử lý.

Phiên bản đầu tiên của một game dành cho các tester được gọi là "alpha version", các thử nghiệm viên sẽ liệt kê các lỗ hổng lớn nhằm khắc phục. Khi đã "bịt" được chúng cũng là lúc phiên bản "beta" ra đời - bản này được thử nghiệm trên diện rộng hơn với các thử nghiệm viên, đôi khi có cả người chơi bình thường. Phiên bản "beta" sẽ được thử nghiệm triệt để, sửa chữa tất cả những gì cần thiết cho đến khi nhà sản xuất cảm thấy hài lòng - cũng là thời điểm chín mùi của một game.

Thông thường trong giai đoạn thử nghiệm, một bản copy sẽ được gửi đến Ủy ban đánh giá phần mềm giải trí (ESRB) để thực hiện việc xếp loại. Căn cứ trên xếp hạng của ESRB, người dùng có thể biết được những gì game thể hiện phù hợp với lứa tuổi nào.

Tiếp thị, quảng bá

Có thể xem sản xuất và phát hành game tương tự như việc đặt cược một ván bài lớn! Dựa vào số liệu của "Hiệp hội phần mềm giải trí" - (ASA), trò chơi Grand Theft Auto: Vice City tiêu tốn khoảng 3-5 triệu USD cho việc sản xuất, trong khi khâu quảng cáo, tiếp thị lại "ngốn" số tiền khoảng 10 triệu USD!

Với số tiền "đặt cược" quá lớn, chắc chắn các nhà phát hành sẽ làm đủ mọi cách nhằm thổi phồng tên tuổi cho những đứa con tinh thần của mình! Công đoạn này cũng phải thực hiện từ rất sớm, ngay lúc game đang được thiết kế. Các công ty sẽ phái các nhà thiết kế cũng như nhân viên đối ngoại (PR) tham gia các sự kiện lớn nhằm quảng bá cho những game mới nhất của họ. Những bản "demo" (nếu có) sẽ được tung ra, cho phép người chơi tải về từ Internet. Hơn thế nữa, đi kèm việc quảng cáo là những đoạn game đỉnh cao hoặc những đoạn phim cắt cảnh chất lượng cao. Tất nhiên, không phải bao giờ thành công cũng mỉm cười với họ. Bạn có thể tìm thấy vô số ví dụ về những tựa game thành công hay thất bại từ trước đến nay, đúng không?

Với những nỗ lực không ngừng và công sức bỏ ra khá lớn từ phía nhà sản xuất nói chung thì việc người chơi "đóng góp" 15-60USD cho mỗi game là điều hoàn toàn có thể hiểu được... Dù rằng với game thủ Việt Nam thì đây là khoản tiền "khủng bố".

TRUNG HIẾU

(Tham khảo PBS)

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIASOFT 45
CYBER G 40
CYBERWORLD 29
FPT – Công Ty Cổ Phần Giải Trí Trực Tuyến 83
HALO 5
HIỆP LỰC 25
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 38
INTEL ..... Bìa 3, 7
MIMI 50
MRD ..... Bìa 2
QUANG MINH DEC 13
SAIGONTEL 33
TÂN THÀNH – Công Ty TNHH 81
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1
XGAME – Cửa hàng Xgame 24

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỐ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

GIẢI VÔ ĐỊCH THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM VESC 2007 - LẦN THỨ 2

VESC 2007 - Giải vô địch Thể thao điện tử Việt Nam lần thứ 2 là cuộc thi trong lĩnh vực giải trí điện tử do **Tạp chí Thế Giới Vi Tính - Thế giới game**, phối hợp với **công ty Cổ phần Mạng giải trí Việt Nam (VEN), công ty Nghiên cứu và phát triển thị trường (MRD)** tổ chức trên phạm vi toàn quốc với mục đích xây dựng và thúc đẩy sự phát triển của ngành công nghiệp giải trí điện tử Việt Nam.

1 Nội dung giải:

Các game thuộc thể loại đối kháng, bao gồm:

- **FIFA Soccer 07**
- **Pro Evolution Soccer 6**
- **Counter Strike 1.6**
- **DotA Allstars**

2 Điều kiện tham gia:

- Công dân Việt nam và nước ngoài trên 12 tuổi đang làm việc, học tập và sinh sống tại Việt Nam.
- Đăng ký tự do

3 Lịch thi đấu:

- **05/11 - 10/11:** Thí sinh đăng ký tham gia VESC 2007 tại website của Cổng thông tin Thể thao điện tử Việt Nam – ESVN *(www.esport.vn)*
- **12/11 - 14/11:** Thí sinh phía Bắc xác nhận đăng ký tại: Cty Cổ phần Mạng Giải trí Việt Nam (VEN) - *Tầng 3, số 114 phố Láng Hạ, P. Láng Hạ, Q. Đống Đa, Hà Nội.*
- **20/11 - 21/11:** Thí sinh phía Nam xác nhận đăng ký tại: Nhà thi đấu Nguyễn Du - *116 Nguyễn Du, Q.1, Tp Hồ Chí Minh.*
- **17/11 - 18/11:** Thi đấu vòng loại và chung kết khu vực phía Bắc tại: trung tâm Game NetViet Cyber - *Khu liên hiệp thể thao Hoàng Cầu, Đống Đa, Hà Nội.*
- **23/11 - 24/11:** Thi đấu vòng loại và chung kết khu vực phía nam tại: nhà thi đấu Nguyễn Du - *116 Nguyễn Du, Q.1 , Tp Hồ Chí Minh.*
- **25/11:** Thi đấu vòng chung kết quốc gia - VESC 2007 tại nhà thi đấu Nguyễn Du.
- **25/11:** Bế mạc sự kiện VESC 2007 tại nhà thi đấu Nguyễn Du - *116 Nguyễn Du, Q.1 , Tp Hồ Chí Minh.*

Thông tin chi tiết về giải sẽ được công bố trên website của
Cổng thông tin Thể thao điện tử Việt Nam - ESVN *(www.esport.vn)* và **Thế Giới Vi Tính - PC World VN** *(www.pcworld.com.vn)*

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM Thế Giới game MRD VEN

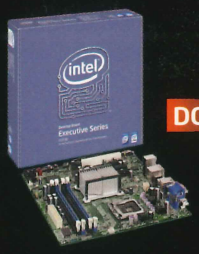
BỘ ĐÔI HOÀN HẢO

Một bộ vi xử lý mạnh đòi hỏi BO MẠCH CHỦ cũng phải mạnh.

intel Core 2 Duo inside

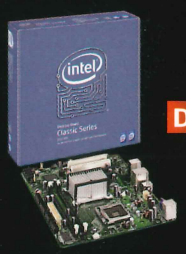
intel DESKTOP BOARDS

Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo và
Bo mạch chủ Intel® được thiết kế
cho **Hiệu năng tối đa**

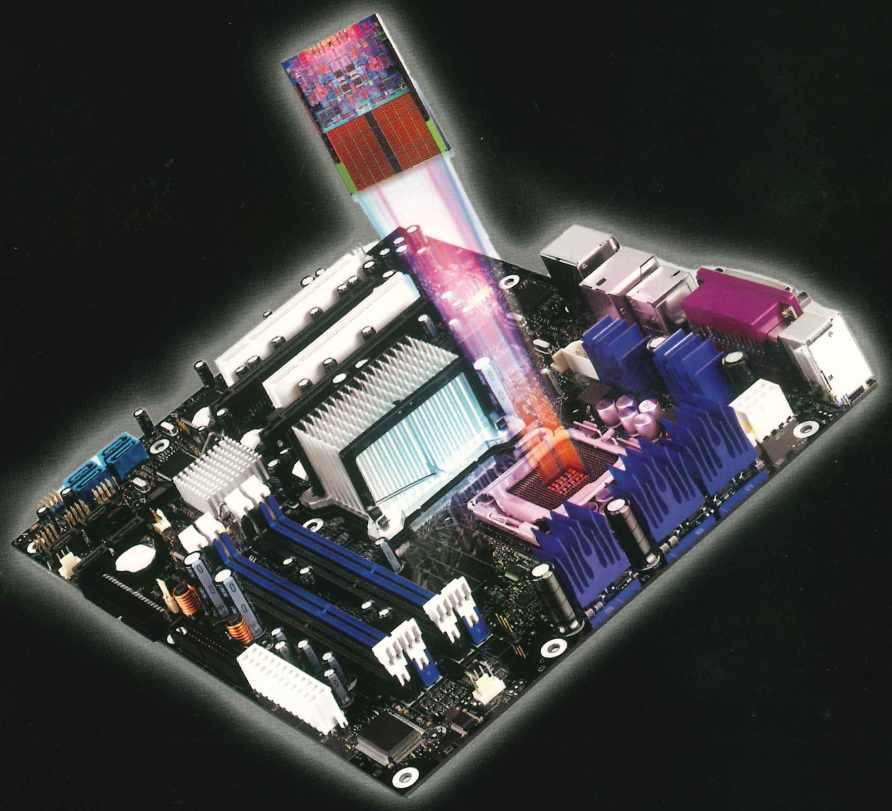


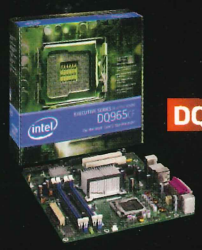
DQ35JOE

DG33FBC

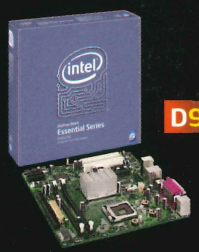


DG31PR





DQ965GFEKR



D945GCNL

D945GCPE

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 7875959
Lam Phương	04. 9431717
Seatic	04. 5370570
Mai Hoàng	04. 7344333
Phúc Anh	04. 5145790
Vĩnh Xuân	04. 9439121
TLC Group	04. 5371525
Đăng Khoa IT Plaza	04. 7724772

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08. 9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08. 9330763
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212
Trường Tiến	0511. 656965
Phi Long	0511. 816000

Huế: Huetronics 054. 846146

Nha Trang: Công ty TH 058. 810822

Cần Thơ:

TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875
TPT Computer	071. 834566
Á Châu Computer	071. 832022

Cà Mau: Minh Khôi 0780. 832620

intel

Nhà phân phối :

MicroStar
your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:		Greentek	08 9252549	QUI NHON:		Toshiba	050 857585
Nguyên Hoàng	08 9203404	Thiên Phúc	08 9255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 822803	TIỀN GIANG:	
Vi tính Phong Vũ	08 9330186	Thiên Long	08 9255551	Bảo Châu	056 828199	TGN	073 885885
Thanh Nhân	08 9250259	Lê Phụng	08 9290607	NHA TRANG:		CẦN THƠ:	
Sáng Tạo	08 9255406	ĐÀ NẴNG:		Tín Hưng	058 825081	A Châu	071 832022
Hợp Nhất	08 9252367	Vitico	0511 871838	Tin Học Nha Trang	058 810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 832875
Nova	08 9253863	GCC Đà Nẵng	0511 653060	Sao Kim Nha Trang	058 510885	SÓC TRĂNG:	
Compro	08 9250448	QUẢNG NGÃI:		DACLAK:		Dũng Kiệu	079 821997
Hoàn Long	08 9250898	MHQ	055 825894	Quang Ánh	050 815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thùy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

GIGABYTE™

www.gigabyte.com.tw
www.gigabyte.vn

For further product information,please visit our website at http://www.gigabyte.com.tw * The specifications and pictures are subject to change without notice * All trademarks and logos are the properties of their respective holders